今冬発売の「FS2000」と「MESSIAH」のSpecial Preview掲載。ジョイスティックプレゼントもあり!

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online

12

DECEMBER 1999
No.018

月刊プレイオンライン

1999年12月1日発行(毎月1回1日発行)
第2巻第11号通巻18号

シリーズ最新作の全ユニット・建物データと文明の進化を公開

Age of Empires II

特有の操作と対空攻撃の
つぼが分かる攻略情報

FLANKER 2.0

特別企画

Dirt-Kickin' Iron Horses
ラリーゲームコンプリートガイド

特集2

製品カタログから活用方法までを完全ガイド
失敗しないコントロールデバイス選び

付録CD-ROM

UT/NOCTURNE/R6 RS
などプレイ必須の体験版のみを厳選収録

ＯＣＮが、動く。イン

NTT Communications

長距離、国際、インターネットを変えていく。

OCNダイヤルアクセス料金改定。

お得な新料金と選べる新メニュー。

メニュー	月額ご利用料金			
OCNダイヤルアクセス・ライト	基本額（4時間まで）	980円	4時間を越える部分	10円／分
NEW OCNダイヤルアクセス・ナチュラル	基本額（15時間まで）	1,750円	15時間を越える部分	7円／分
OCNダイヤルアクセス・レギュラー	基本額（40時間まで）	2,300円	40時間を越える部分	5円／分
OCNダイヤルアクセス・ロング	基本額（100時間まで）	2,800円	100時間を越える部分	3円／分

※ご利用にあたっては、月額ご利用料金のほかに、新規お申し込み費用（オンラインサインアップの場合2,800円、加入申込書の場合3,800円）がかかります。
※別途、アクセスポイントまでの通信料金が必要となります。

- OCNダイヤルアクセス・ナチュラル「1,750円／15時間まで」が新登場。
- OCNダイヤルアクセス・レギュラー（月額2,300円）ならご利用できる時間は「15時間」から「40時間」に。
- OCNダイヤルアクセス・ロング（月100時間まで）なら、月額基本額が「4,800円」から「2,800円」に。

! 日本のプロバイダ初、アクセスポイント全国展開完了！
全国どこからでも3分10円（平日昼間）でアクセス可能。

※ただし、0570-047-047のアクセスポイントの場合は、携帯電話やPHSからの接続、テレホーダイ等の割引サービスはご利用いただけません。その他、ご利用上の制約がある場合がございますので、詳しくはOCNインフォメーションデスクへお問い合わせください。

- 必要なメールのみ自動転送したり、Webでメールをチェックしたり、機能充実のMail ONサービス（無料）。
- 出会い広がる3Dチャット「あ・らトーク」（登録無料）。
- 会員だけの特典がいっぱい、「Club OCN」。
- 豊富なジャンルの最新情報を電子メールで毎日お届け、「デジタルニュース配信」（登録無料）。

インターネット常時接続サービスOCNエコノミーも値下げしました。
月額ご利用料金38,000円→32,000円（約15%OFF）
さらに、長期継続利用割引（3年間契約）をご利用いただけば、ますます安い29,690円。

ご加入のお問合せは、
OCNインフォメーションデスク

0120-047-815

受付時間：午前9時～午後7時（月曜～金曜） 土曜・日曜・祝日は休業とさせていただきます。
※フリーダイヤルにかけるときは「0120」から正しくダイヤルしましょう。

E-mail:info@ocn.ad.jp　http://www.ocn.ne.jp/

※記載内容は平成11年10月現在のものです。※表示価格には、消費税は含まれておりません。

CHANGE COMMUNICATIONS. | NTTコミュニケーションズ株式会社

OCN
OPEN COMPUTER NETWORK

ーネットが、動く。

初めてでも安心、スイスイ使える

日本テレコムのインターネット「ODN」

ODNダイヤルアップサービス：入会金無料!! 月額1,950円（メールID込み 定額制）

サポート充実 ODNに関するご質問やトラブルは、フリーコールのサポートセンターへご連絡下さい。親切、ていねいにお答えします。

安心・カンタン 日本テレコムだから、安心・速い大容量回線（東京～大阪300Mb/s）。もちろん、入会は本誌付録のCD-ROMで簡単ラクラク。

楽しさいろいろ インターネットショッピングが楽しめる「TownLink」、ゲームや占いで遊べる「D-station」、「天気予報」など、楽しいコンテンツがいっぱい。

アクセスポイント全国135都市に拡大中!（開設済）釧路・北見・旭川・帯広・岩見沢・小樽・札幌・千歳・室蘭・苫小牧・函館・青森・八戸・弘前・秋田・山形・盛岡・仙台・福島・郡山・宇都宮・高崎・前橋・太田・小山・熊谷・水戸・常陸太田・竜ヶ崎・土浦・久喜・草加・浦和・川口・川越・東松山・所沢・青梅・東京・武蔵野三鷹・国分寺・立川・八王子・柏・千葉・市原・市川・船橋・東金・成田・木更津・横浜・川崎・横須賀・藤沢・平塚・厚木・相模原・小田原・新潟・長岡・長野・松本・甲府・沼津・清水・富士・静岡・浜松・豊橋・名古屋・一宮・瀬戸・刈谷・尾張横須賀・津島・岡崎・豊田・春日井・半田・岐阜・大垣・桑名・津・四日市・富山・高岡・金沢・福井・大津・宇治・京都・大阪・寝屋川・八尾・茨木・堺・和泉・富田林・岸和田貝塚・池田・神戸・西宮・三田・加古川・姫路・奈良・大和高田・和歌山・岡山・倉敷・福山・尾道・広島・呉・高松・松山・徳島・高知・鳥取・松江・山口・下関・福岡・久留米・北九州・佐賀・長崎・佐世保・大分・熊本・宮崎・鹿児島・那覇。（9月以降開設予定）茂原、その他40都市に拡大予定。 各アクセスポイントでデジタル回線（ISDN同期64kb/s）とアナログ回線（56kb/sまで）※どちらもOK。

※K56flexに対応。ただし、北見・帯広・千歳・室蘭・苫小牧・釧路・甲府はX2に対応。東京、大阪はK56flex、X2、PIAFSに対応。また、ブルーのアクセスポイントはV90にも対応しています。

*56kb/sモデムのアクセス速度は、お客様の環境にも左右されますので、必ずしも56kb/sで接続されるとは限りません。*上記のアクセスポイントは、NTT回線でのご利用になります。

◎全国共通アクセスポイント：全国どこからでも0088のおトクな回線で、10円/120秒でつながります。（アナログ 33.6kb/sの場合）
アステルからは時間帯、距離に関係なく、13円/60秒でPIAFS対応通信ができます。

*ODNサービスのご利用に際しては別途アクセスポイントまでの通話料金がかかります。通話料金はご利用される電話会社の料金となります。

*0088市外電話サービスへの加入が必要です（加入料無料）。

国際ローミングサービスで提携先プロバイダー（海外150ヶ国、4000のアクセスポイント）から、インターネット接続が出来ます。 *国際ローミングサービスのご利用に関しては、別途接続料金30円／分とアクセスポイントまでの通話料がかかります。

*ローミングエリアの通信環境や提携先プロバイダーの都合等により、ご使用できない場合がございますのでご了承下さい。

こちらもお得 どちらも入会金無料!

モバイルプラン※（月額980円：定額制）●ケイタイからの接続専用で得々料金。
デイプラン（月額1,300円：定額制）●5:00～20:00の限定利用。

※J-Phone、デジタルツーカー、DoCoMoに限ります。詳しくはODNサポートセンターまで *専用の申込用紙でのお申込みとなります。

*Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。*MacintoshはApple Computer社の商標、または登録商標です。*記載の価格は消費税別

ODN
Open Data Network

詳しくは、ODNホームページ（http://www.odn.ne.jp/）をご覧下さい。

●お問い合わせは：〒136-0075 東京都江東区新砂1-8-2東水エビル **ODNサポートセンター** フリーコール **0088-86**（ODNサービス案内・無料） フリーコール **0088-85**（ODN接続サポート・無料）
［受付時間］9:00～21:00（平日）9:00～18:00（土曜）※日・祝祭日休 ＜FAX＞0088-22-8850（24時間無料着信） ＜E-mail＞odn-support@odn.ad.jp（ODNサービス案内）

本誌CD-ROMに収録

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

『ODNスターターキット』利用方法

はじめに

パソコン、モデム（TA）、電話回線を接続し、モデム（TA）を使えるようにして下さい。

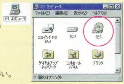
＊本スターターキットをご利用される前に必ず［ご利用の注意事項］をお読み下さい。

※Internet Explorer 3.02 以下（Windows95）をお使いのお客様は、まず「ODNスターターキット」のインストールを実行し、オンラインサインアップを行って下さい。

※Internet Explorer 4.01 以上（Windows95·98）をお使いのお客様は、「オンラインサインアップの開始」から行って下さい。

「ODNスターターキット」のインストール

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。



②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。スターターキットが起動します。

※ODN収録フォルダ名は雑誌ごとに異なります。収録フォルダ名の詳細は、本誌のCD-ROM紹介ページをご覧下さい。

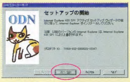
③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。携帯・PHSをご利用のお客様は「サインアップ（携帯・PHS）」ボタンをクリックして下さい。

「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承認」をクリックして下さい。）

④確認画面が表示されますので「同意する」を選択すると「セットアップの開始」に進みます。

（注）Internet Explorer 3.02以下をお使いのお客様が、ODNスターターキットをご使用されるには、Internet Explorer 5.0のインストールが必要です。この場合、ODNスターターキットは、お客様のInternet Explorerの設定を変更します。既に他のインターネット接続サービスをご利用の方はご注意下さい。またこのインストールによってお客様の環境が失われる場合があっても日本テレコムは責任を負いかねます。

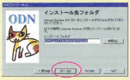
⑤「セットアップの開始」画面が現れます。「次へ」ボタンをクリックして下さい。



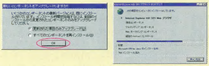
⑥「使用許諾書」に「同意する」を選択し「次へ」をクリックすると「インストールオプション」画面が現れます。いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。（標準は「標準インストール」）

⑦「デスクトップのアップデート」画面が表示されるので「はい」「いいえ」のいずれかを選択して下さい。（標準は「はい」）

⑧「インストール先フォルダ」画面が表示されます。インストール先フォルダを選択して下さい。

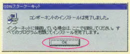


⑨「新しいコンポーネントをアップグレードしますか?」が表示されます。いずれかを選択して下さい。



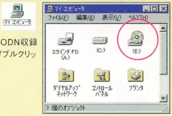
⑩インストール完了メッセージが表示されたら「OK」をクリックして下さい。

⑪「コンピュータを再起動する必要があります」と表示されたら「OK」をクリックして下さい。



オンラインサインアップの開始

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。



②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。スターターキットが起動します。

③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。携帯・PHSをご利用のお客様は「サインアップ（携帯・PHS）」ボタンをクリックして下さい。

（「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承認」をクリックして下さい。）

④接続が完了し、しばらくするとオンラインサインアップの画面が表示されます。

＊注意：ここで接続がうまくいかない場合、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、「ダイヤルのプロパティ」をクリックして設定を確認して下さい。

⑤オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。

＊注意：アクセスポイント選択画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイントを選択して下さい。

＊注意：お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されています。またソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。

オンラインサインアップの完了

①登録が終了すると「登録終了通知画面」が表示されます。

＊注意：この「登録終了通知画面」の情報はお客様がODNをご利用される際に必要な情報となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。なお、お客様の接続情報についてはサポートセンターでは一切照会できません。

②「自動設定を行う」ボタンをクリックするとインターネット接続に必要な設定が自動的に行われます。設定完了後、回線が切断され、サインアップが終了します。

ODNへの接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。

②パスワードを入力し接続して下さい。

※ODNスターターキットのご利用によって直接または間接的損害が生じても、日本テレコムはいかなる責任を負わないものとし、一切の賠償などは行わないものとします。

ご不明な点は**ODNサポートセンター**

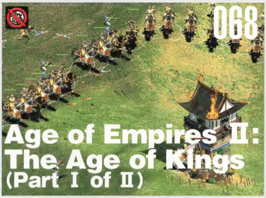
フリーコール 0088-85（ODN接続サポート・無料）　**フリーコール 0088-86**（ODNサービス案内・無料）へお問い合わせください。

世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム

Play Online

第2回 Network Game of the Year 投票締め切り迫る！ 022

特集1



068 Age of Empires II: The Age of Kings (Part I of II)

全部で13の文明が使用可能なAoE IIでは、個性豊かなユニットを指揮できる。今回の攻略では、ありとあらゆる“データ”に徹底的にこだわり、有効な戦略を立てるために役立つ、各文明の進化、全ユニット、全建物の詳細なデータを完全網羅した。各文明の特徴を把握して、ライバルを出し抜け

074 FLANKER 2.0 (Part I of II)

名作の呼び声高い「Su-27 FLANKER」が登場してから3年余り。そのプレイフィールを受け継いだ最新作「FLANKER 2.0」がいよいよ登場する。第1回目の攻略では、2.0特有の操作から対空攻撃の方法に至るまで、実践に役立つ戦術を網羅した。敷居が高いと感じているプレイヤーも、この特集を読めばすぐ戦場に飛び立てるはずだ

レブナント (Part II of II) 080

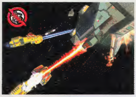
2回目の攻略は、戦闘に関する重要なデータを網羅した。レベルごとに発動できる魔法リスト、武器／防具に関する詳細なデータ、高度なコンボプレイの紹介など、プレイ時に必ず手元に置いておきたい情報満載

ノクターン 084

グラフィックとサウンドの両方で、ホラー映画的な演出を駆使した「NOCTURNE」。この特集では、四つのエピソードの中から最初のミッションを取り上げ、数多くのモンスターが徘徊する広大なマップを攻略する

HOMEWORLD 090

3D表示による美しい宇宙空間で激戦が展開される「HOME WORLD」の攻略では、速やかな作戦実行が可能になる艦隊育成のノウハウから、作戦立案に役立つようテクノロジーで分類されたユニット群を徹底解説する。マルチプレイで役に立つお勧め戦闘テクニックは必見だ



COMMAND&CONQUER: TIBERIAN SUN 094

Westwood Onlineでレベルの高い熱戦が繰り広げられている「C&C:TIBERIAN SUN」。ここでは、マルチプレイの現状とGDI、NODそれぞれの戦術を紹介する。また、初心者でも安心して参戦できるように、対戦でのワンポイントアドバイスも併せて掲載した

特別企画

Dirt-Kickin' Iron Horses
ラリーゲーム コンプリートガイド 058

日本車の活躍でラリーゲームに注目が集まっている。しかし、日本ではレースが開催されていない上、テレビ中継も積極的に行われていないので、ルールも分かりにくい。そこで、ラリーの基礎知識から、ゲームの歴史と未来、ラリー特有のドライビングテクニックなど、ラリーゲームのすべてが分かる特別企画を用意した。注目の最新タイトルの攻略情報もあり、見どころ満載！

2000年のデファクトスタンダードになるか？
徹底検証 ベースクロック133MHzによる高速化 134

CPU、メモリー、チップセットのすべてが出そろったベースクロック133MHz対応パーツ。これらのパーツは、ゲーム用PCとして使用した場合、どの程度のパフォーマンスを発揮するのか？ 各種ベンチマークと実際のゲームを用いて徹底検証する

12
December 1999

CONTENTS

ニュース

024 **Play Online NEWS Summary**
- ●「WARCRAFT Ⅲ」「C&C:RENEGADE」など期待作満載の海外ニュース
- ●「THRONE OF DARKNESS」の仕上がりをClick Entertainment社に聞く
- ●CESAがネットワークゲームを活性化させるネットワークイニシアチブ設立

国内外の売れ行きが一目で分かる
040 **パソコンゲーム売上げランキング**
042 **ソフトウェアリリーススケジュール**

特集2

製品カタログから活用方法までを完全ガイド 113
失敗しない コントロールデバイス選び

ゲームの操作性が向上するだけでなく、ゲームの世界に没頭するために不可欠なコントロールデバイスは、各社からさまざまなタイプのものがリリースされている。この特集では、基本的なコントロールデバイスの選び方から、ゲームジャンル別のお勧め製品、新製品満載の製品カタログまで、失敗しないコントロールデバイス選びができる情報を掲載した

Play Online Special Preview

その他

021 付録CD-ROMハイライト
133 バックナンバーと定期購読のお知らせ
148 読者プレゼント コントロールデバイスが当たる!
156 付録CD-ROMの使い方
164 次号予告・広告索引

ゲームソフトレビュー

Play Online Exclusive Review 047
- TOMB RAIDER:THE LAST REVERATION
- NASCAR RACING 3
- SILVER:白銀の魔王
- DISCIPLES:SACRED LANDS
- ルナティックドーン Ⅳ
- FLIGHT UNLIMITED Ⅲ
- サガ
- RE-VOLT
- DRIVER
- アステロイド

連載

039 ゲーマーズドリームExpress
044 Play Onlineクロスレビュー
ベータテスター:THE CHOSEN
046 「WARLORDS BATTLECRY」
102 難解最終ステージ徹底攻略 ラスボスさんいらっしゃい!「ディセント 3」
104 ただで遊べるネットワークゲーム
MSN Gaming Zone定点観測
106 Gamer's BATTLE GROUND
122 チューンナップの鬼 OVER THE 100fps
3Dアクセラレーター定点観測
124 VIDEOCARD MANIAX
126 KOWS'S PRESENTS MASCHINEN KRIEGER
128 MASCHINEN KRIEGER:THE GAME PROJECT
EVERQUEST定点観測
138 Norrathの街角から
QUAKE定点観測
142 IMPULSE 999
つなぎ方、始め方、マナーが分かる
144 ネットゲームNewbies
150 TECHNICAL EDGE　新製品レビュー
152 いかさま野郎 チートコマンダー
154 すべての疑問に答えます Gamer's Pit
159 Play Online Mac館
160 Play Online SQUARE
私が最初にハマったゲーム
162 ファーストインピテーション M-huskyの場合

アイコンがついているゲームはネットワーク対応タイトルです。

FIM
WORLD CHAMPIONSHIPS
GP 500
FIM WORLD CHAMPIONSHIPS
THE OFFICIAL
FIM ROAD RACING WORLD CHAMPIONSHIP
GRAND PRIX RACE SIMULATOR
GP500
英語版 完全日本語マニュアル付
WINDOWS® 95/98
NOW ON SALE
¥7,800(税別)
■ 1998年レース開催サーキットを全て網羅
■ ドゥーハン、ビアッジ、クリヴィーレ等、全チーム・全ライダーが実名で登場
■ 最新AIにより、全ライダーの特徴、ライディングスタイルを完璧に再現
■ 精巧・緻密な超美麗・最先端グラフィック
■ GPライダー・ケニーロバーツJr監修によるリアルな挙動
■ ルーキーモードにより、初心者でもプレイ可能
■ 最大16人のマルチプレイ機能
“実際のレースと同じ量のアドレナリンが吹き出した。最高にリアル!”
—— ケニー・ロバーツ Jr / GP500ライダー(TEAMスズキ)・ゲーム監修
世界初、FIM完全公認、GP500遂に登場! 伝説のF1シミュレーション「ワールドサーキット」シリーズを生んだマイクロプローズが放つ精密極まるバイクレースシミュレーション。日本人ライダーの大活躍により、ますます盛り上がるGPサーカス。世界最強の加速能力を持つモンスターマシンを操り、ワールドチャンプを目指せ!!
©1999 Hasbro Interactive Inc. All Rights Reserved. © Dorna 1995-1999. All rights reserved. No part of this Service may bereproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without permission in writing from Dorna. Main image photography by Richard J. Richards
MICROPROSE
HASBRO Interactive
ネットワーク対応
MQ MEDIAQUEST
発売元：株式会社マイピック
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル5F
TEL 03-5805-3629(ユーザーサポート)(祝・祭日を除く月～金曜日 13:00～17:30) URL http://www.mediaquest.co.jp
販売元：ツクダシナジー株式会社

探検、征服、統治。
そして、全世界を我が手に！
IMPERIALISM II
the age of exploration
インペリアリズムII
完全日本語版
● 複雑に絡み合うヨーロッパの政治地図を塗り替えよ！
● 資源管理・貿易活動・探検・外交活動・軍事制圧などを駆使し、君はこの世界を征服し、繁栄を築くのだ。
● 平和外交を行ないながら貿易封鎖をしかけ、さらに、軍事スパイを送りこみ、他国を撹乱させる。外交に失敗すればすかさず軍事行動をおこし、すばやく他国を征服するのだ。このような緻密な戦略が勝利への鍵となる。
● 大量の軍事ユニット、技術開発項目を史実に基づき追加。
● 最新ＡＩにより、さらに緻密な戦略が要求される。
● インターフェイスを大幅改正。
● チュートリアルモードでは、初心者にもやさしくゲームを解説。
● マルチプレイ対応（最大6名まで）
10.29 ON SALE
Windows®95/98
¥8,800（税別）
© 1999 Mindscape, Inc. and its subsidiaries. All rights reserved. Imperialism and SSI are registered trademarks of Mindscape, Inc. Windows is a registered trademark or trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective holders. For Sale In Japan Only.
USE OF THIS PRODUCT IS SUBJECT TO CERTAIN RESTRICTIONS AND LIMITATIONS OF WARRANTY UNDER THE LICENSE AGREEMENT CONTAINED HEREIN.
SSI
DEVELOPED BY FROG CITY
FREE Internet play
MPLAYER.COM
ネットワーク対応
※Microsoft® Windows®及びMicrosoft® Direct X™は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。
※その他、記載されている社名及び商品名は、登録各社の商標及び登録商標です。
※表示発売日は発売予定日です。

FIGHTING STEEL™
WORLD WAR II SURFACE COMBAT
1939-1942
12.10
ON SALE
Windows®95/98
¥8,800(税別)
ファイティング・スティール
完全日本語版
● 第二次世界大戦中に活躍した、連合軍・ドイツ軍・日本軍の軍艦及び海戦兵器の全てが、超美麗３Ｄグラフィックで登場。
● 太平洋・大西洋での激戦が、歴史に基づいた１０以上のシナリオで再現。
● キャンペーンモードでは、ガダルカナル沖での日米決戦など４種類を用意。
● 多彩なカメラ視点と演出効果により、究極の臨場感を表現。
● インターネットプレイ対応。
大和（やまと）・金剛（こんごう）・榛名（はるな）など、大日本帝国海軍の軍艦が４０隻以上登場。
WWⅡ海戦シミュレーションの最高傑作！
Developed by
Divide by Zero, Inc.
ネットワーク対応
© 1999 The Learning Company, Inc. and its subsidiaries. All rights reserved. The SSI logo is a registered trademark and Fighting Steel is a trademark of Learning Company Properties Inc. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation in the U. S. and/or other countries. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective holders. Cover photograph: Used with the permission of The Trustees of the Imperial War Museum, London(IWM A 9284) For Sale In Japan Only
MEDIAQUEST
発売元：株式会社マイピック
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル5F
TEL 03-5805-3629（ユーザーサポート）（祝・祭日を除く月～金曜日 13:00～17:30） URL http://www.mediaquest.co.jp
販売元：ツクダシナジー株式会社

※Microsoft® Windows®及びMicrosoft® Direct X™は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。
※その他、記載されている社名及び商品名は、登録各社の商標及び登録商標です。
※表示発売日は発売予定日です。

今世紀最強のフライトシミュレーターが
完全日本語版となって、いざ出撃！
MICROPROSE
THE NEW BENCHMARK IN FLIGHT SIM TECHNOLOGY
FALCON
ファルコン 4.0 完全日本語版
11.19 ON SALE
Windows®95/98
¥12,800（税別）
●アメリカが誇る多目的戦闘機F-16に搭乗し出撃せよ！
●航空写真に基づき、未だかつてないディテールを再現
●リアルタイムで進行するダイナミック・キャンペーン
●多種多様な、地上／航空兵器が登場
●マルチプレイヤープレイ対応
●５００ページ以上もの詳細マニュアル同梱
4.0
trademarks are the property of their respective holders.
HASBRO Interactive
FALCON
ネットワーク対応
MQ
発売元：株式会社マイピック
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル5F　TEL 03-5805-3629（ユーザーサポート）（祝・祭日を除く月～金曜日 13:00～17:30）
URL http://www.mediaquest.co.jp

10月発売予定
Windows95/98
日本語版
8,800円(税別)
「S.A.S」
イギリス特殊空挺部隊
S.A.S. - Those are the initials for victory.
それは勝利への頭文字
イニシャル
3D戦術コンバットアクションリアルタイムストラテジーゲーム
H&D
HIDDEN
ヒドゥン アンド デンジャラス
DANGEROUS
TALONSOFT
TAKE 2
© 1999 Illusion Softworks. Published by Zoo Corporation. Under license by Take 2 Interactive Software. 'Hidden and Dangerous' and 'Illusion Softworks' are trademarks of Illusion Softworks. All rights reserved. Take 2 Interactive Software' and 'Talonsoft' are trademarks of Take 2 Interactive Software. All rights reserved.
M3

ARTDINK

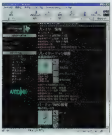
あなたの冒険が、

自由な冒険はネットワークで さらに進化を遂げる!

リアルタイムで刻一刻と変化していくあなたのデータが、
ボタン一つでホームページに反映される
「ホームページ自動生成機能」を搭載。
また、いかなる時でも全てのプレイヤーの世界を訪れることが
出来る機能、「ワールドパーマネントエントリーシステム」。
さらに新たなイベントを追加、魔法のシステムも一新。
全ての機能は新しいネットワークゲームの世界を切り開くために。
シリーズ最新作「ルナティックドーンⅣ」、登場。

あなたの世界が無限に広がる、ホームページ自動生成機能

一切の難しい操作はありません。ボタン一つであなたが造り上げたホームワールドの情報を、ホームページに載せることで世界へと発信。ゲーム中で気になった情報も、最新の情報がリアルタイムで入ります。



ネットワークゲームの

いかなる時でも、全てのプレイヤーにすべての世界での冒険を可能とするのが、この「ワールドパーマネントエントリーシステム」。移動先のプレイヤーのオン/オフラインをアートディンクサーバが自動で判断し、オンライン時には他のプレイヤーと世界を共有できる「リアルワールド」へ、オフライン時にはホームページ上のワールドデータ「フィックスワールド」へとプレイヤーをいざないます。これによって冒険をする世界が格段に広がりました。

NO COPY

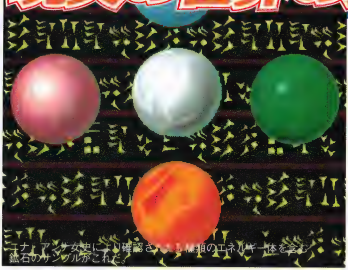
●Microsoft、Windows、IntelliMouseは米国及びその他の国におけるMicrosoft Corporationの登録商標です。
●PentiumはIntel Corporationの登録商標です。
●その他、記載されている社名及び商品名は、登録会社の登録商標または商標です。
●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・擬似レンタル・中古品販売についてこれを一切許可しません。
〈アートディンクホームページでは、商品紹介とあわせて通信販売サービスも行っております。詳しくはホームページをご覧ください。〉

ルナを創り出す。
Windows 95/98
Windows NT 4.0 対応
http://lunatic.artdink.co.jp
http://lunatic.artdink.co.jp
http://lunatic.artdink.co.jp
http://lunatic.artdink.co.jp
http://lunatic.artdink.co.jp
http://lunatic.artdink.co.jp
データが豊富になって
ゲームがさらに楽しく
http://lunatic.artdink.co.jp
http://lunatic.artdink.co.jp
天候の概念を取り入れて
美しくなったビジュアル
http://lunatic.artdink.co.jp
「ワールドパーマネントエントリーシステム」
新開地となるW.P.E.Sの概念
インターネット
アートディンクサーバ
ユーザー1
ユーザー2
オフライン
HP
ユーザー2
セーブデータ
「フィックスワールド」
オンライン
オンライン
オンライン
ユーザー3
「リアルワールド」
ユーザー4
「リアルワールド」
ユーザー5
「リアルワールド」
LUNATIC DAWN IV
ルナティックドーンIV
ファンタジーRPG 1999年11月26日(金)発売予定/予定標準価格12,800円(税抜)
通常アップグレード版/予定標準価格6,800円(税抜)
ルナティックドーンIIIをご購入済みの方は、
アップグレード版によりルナティックドーンIVをお楽しみ戴けます。
●オペレーションシステム／Windows®95 日本語版、Windows®98 日本語版、Windows NT®4.0 ※日本語版●対応CPU/MMX Pentium 200MHz以上(Pentium II 300MHz以上推奨)●必要メモリ/32MB以上(64MB以上推奨)●ハードディスク容量/400MB以上●グラフィックボード/High Color(16ビット)65,536色表示800×600ドット以上(1280×1024ドット以上推奨)●対応音源/PCM音源●メディアドライブ/4倍速以上のCD-ROMドライブ(8倍速CD-ROMドライブ推奨)●入力機器/キーボード/マウス●通信/28800bps以上のモデム(ISDN 64Kbps以上推奨)●備考/Microsoft IntelliMouse対応　※Service Pack3以降必須
©1999 ARTDINK.All Rights Reserved.
©ARTDINK.All Rights Reserved.
〒261-8701 千葉市美浜区中瀬2-6 WBGマリブウエスト21階 TEL.043-299-7890
URL http://www.artdink.co.jp/
株式会社アートディンク

アウターワールドは現実の世界の未来の姿

デイモンマスターは出現するのか？

フェアホープタイムズ
特集号


ニナ・アンナ女史により確認された5種類のエネルギー体を含む鉱石のサンプルがこれだ。

会場を埋め尽くした帝立アカデミーの科学者達の前でニナ・アンナ女史(27歳)が、こう告げると会場のあちこちからどよめきが起きた。

アンナ女史によると時間差はまだ不確定ながら、このアウターワールドは間違いなく、現実の世界の未来の世界の姿だというのだ。

アンナ女史が、アウターワールドから持ち帰った未知のエネルギー体を含む鉱石は、実は日増しにその鉱石内部にエネルギーを増加蓄積させているという。

彼女が、アウターワールドの北西シャットレンジで見つけた鉱石サンプルと現実世界の同じ場所で見つけた鉱石のサンプルを比較している内に、現実世界の鉱石にも未知のエネルギー体が生じたことが、その事実に気がついた最初のきっかけだったという。

最初は、彼女もアウターワールドで見つけた鉱石のエネルギーが何らかの理由で現実の鉱石に移ったのではないか考えていた。しかし毎日定期的にアウターワールドの鉱石のエネルギー蓄積率を記録していた彼女は、現実の世界で採集した鉱石がエネルギーを蓄え始めて、増加を始めるパターンが、アウターワールドの鉱石とそっくり同じである事に気がついた。

この事実に疑問を持ったアンナ女史は、他の鉱石でも同じ実験を行ったが、鉱石の持つエネルギー体の種類により、エネルギーの発生タイミングがまちまちだった為に現実の世界とアウターワールドの時間の差がどれくらいなのか断定出来なかったと言う。

彼女が、アウターワールドが現実の世界の未来の姿だと言う事に確信を持ったのは、上記事件後、再びアウターワールドに赴き、アウターワールドで植えたダルコウブの苗が、数週間後、現実の世界でも咲いたという事実を確認してからだという。

その後、他の苗も試したが、その時間差は、鉱石同様にバラバラだった為に正確な時間差は断定出来ていない。

アンナ女史は、時間差が一定でないのは、アウターワールド内部の場所により時間の歪が生じている為ではないかと分析している。

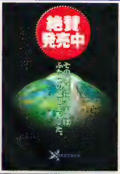
アンナ女史によれば、アウターワールドで発見された未知のエネルギー体を含む鉱石はすでに5種類確認されているが、彼女が体系付けした赤・青・緑・黄系は、互いに四竦みの関係にあるが、5番目に発見されたエネルギー体は、残りの全てのエネルギー体を増幅させる要素を含んでいるとのことで、これらのエネルギー体が時間の歪を生じさせる原因の一部になっているのではないかと語っている。

アンナ女史は「義勇軍『赤い翼』がデスターマウントにデイモンマスターの生存を確かめに言ったのもアウターワールドで見つけた謎の生命体が、いずれ現実世界にも出現するのではないか？それがデイモンマスターかどうか確かめる為だ」と今回の「赤い翼」によりデスターマウントの探索は、彼女自身の指示であった事を明らかにした。

彼女の推測通り、アウターワールドが現実の世界の未来の姿だとしたら今後我々の世界にどんな出来事が起ころうとしているのか？

本誌は、アンナ女史に密着取材して今後の動向に注目したい。

発行人：APJ（アプリカント・ジャーナル）
本社：アプリカント、ウール街3丁目5番
オーガル支社：エンドラス都・ダリアス通り1丁目1番・ルーン城内私書箱102号
インファン支社：サプライ街・アーバン区10番1列・ホランド城内郵務課付
地球支社：東京都渋谷区渋谷1丁目12番地1号ネクストコムビル6F（株）ネクステック内
電話：03-3505-4063（カスタマーサポートセンター）
E-mail:DE_times@sega-nextech.co.jp
HPアドレス:http://www.dark-eyes.com
編集長．今川悟朗
デスク．鈴木勇・福田裕史



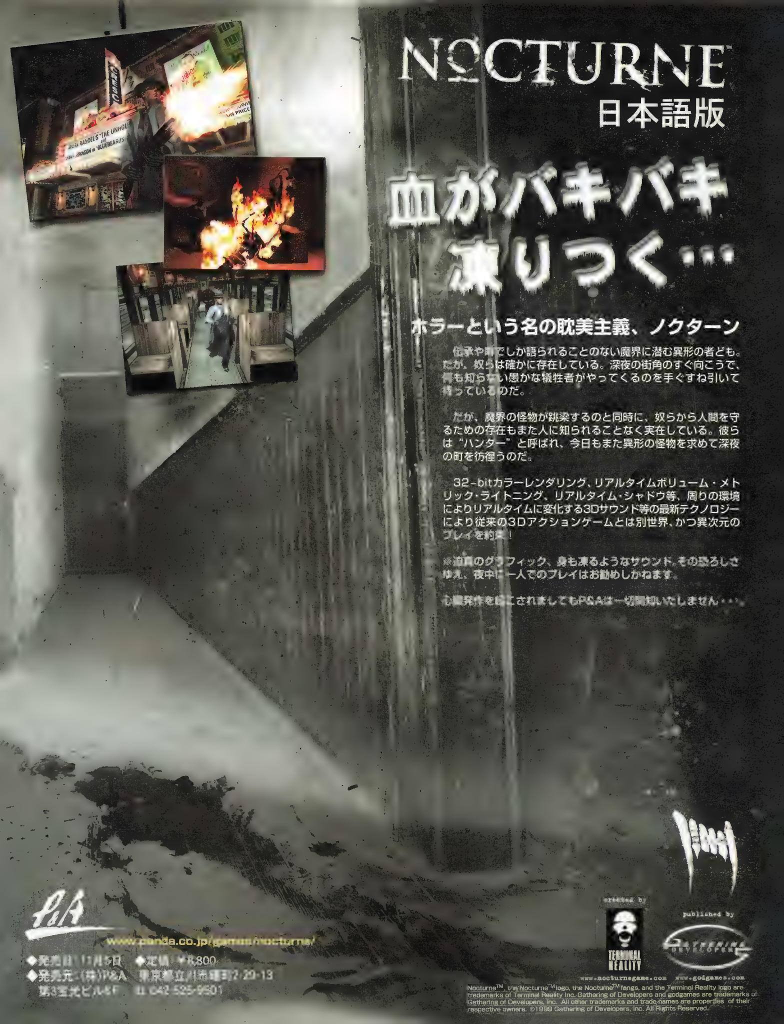
ダークアイズ通信販売好評受付中！
Dark Eyes
標準価格¥8,800（税別）
Dark Eyes公式ホームページで通信販売をご案内しております。
http://www.dark-eyes.com
© 1998,1999 NEXTECH CORPORATION
ALL RIGHTS RESERVED

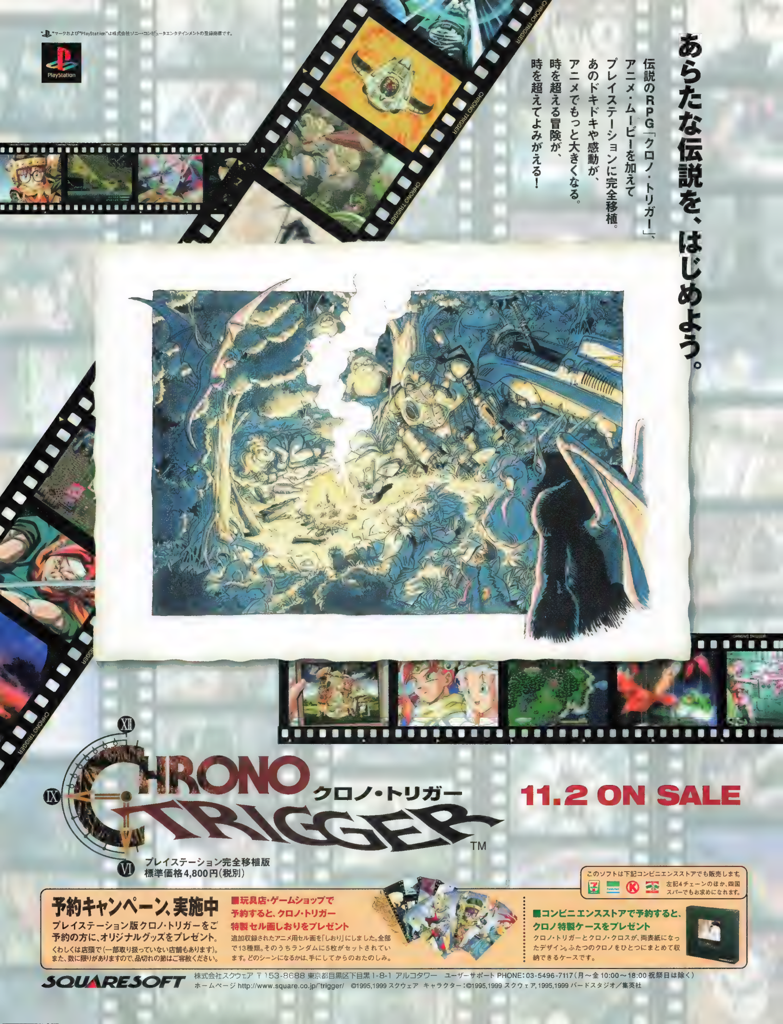
フェアホープタイムズは、ダークアイズの世界の中で、惑星フェアホープを描いた新聞です。2月の発売日から早くも6号発刊いたしました。つきましては、ダークアイズファンの方に対してバックナンバーの申し込みを受け付け致します。

●申し込み方法は、官製葉書に住所/氏名/年齢/郵便番号/電話番号を明記の上、郵便料金（切手）を葉書の裏面に張り付け、地球支社株式会社ネクステック内カスタマーズサポート宛にお送り下さい。

住所：東京都渋谷区渋谷1-12-1ネクストコムビル6F
※郵便料金1部～3部190円/4部～7部270円

★この新聞はフィクションです。あくまでもダークアイズの世界観からの物語を記述したものです。


NOCTURNE
日本語版
血がバキバキ凍りつく・・・
ホラーという名の耽美主義、ノクターン
伝承や噂でしか語られることのない魔界に潜む異形の者ども。だが、奴らは確かに存在している。深夜の街角のすぐ向こうで、何も知らない愚かな犠牲者がやってくるのを手ぐすね引いて待っているのだ。
だが、魔界の怪物が跳梁するのと同時に、奴らから人間を守るための存在もまた人に知られることなく実在している。彼らは"ハンター"と呼ばれ、今日もまた異形の怪物を求めて深夜の町を彷徨うのだ。
32-bitカラーレンダリング、リアルタイムボリューム・メトリック・ライトニング、リアルタイム・シャドウ等、周りの環境によりリアルタイムに変化する3Dサウンド等の最新テクノロジーにより従来の3Dアクションゲームとは別世界、かつ異次元のプレイを約束!
※迫真のグラフィック、身も凍るようなサウンド。その恐ろしさゆえ、夜中に一人でのプレイはお勧めしかねます。
心臓発作を起こされましてもP&Aは一切関知いたしません・・・。
created by
TERMINAL REALITY
published by
GATHERING OF DEVELOPERS
www.nocturnegame.com www.godgames.com
Nocturne™, the Nocturne™ logo, the Nocturne™ fangs, and the Terminal Reality logo are trademarks of Terminal Reality Inc. Gathering of Developers and godgames are trademarks of Gathering of Developers, Inc. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. ©1999 Gathering of Developers, Inc. All Rights Reserved.
P&A
www.panda.co.jp/games/nocturne/
◆発売日 11月5日 ◆定価 ¥8,800
◆発売元 (株)P&A 東京都立川市曙町2-29-13
第3宝光ビル8F ℡042-525-9501



"(PSマーク)"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PlayStation
あらたな伝説を、はじめよう。
伝説のRPG「クロノ・トリガー」、
アニメ・ムービーを加えて
プレイステーションに完全移植。
あのドキドキや感動が、
アニメでもっと大きくなる。
時を超える冒険が、
時を超えてよみがえる!
CHRONO TRIGGER
CHRONO TRIGGER
クロノ・トリガー
TM
11.2 ON SALE
プレイステーション完全移植版
標準価格4,800円(税別)
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売します。
左記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
予約キャンペーン、実施中
プレイステーション版クロノ・トリガーをご予約の方に、オリジナルグッズをプレゼント。
くわしくは店頭で(一部取り扱っていない店舗もあります)。また、数に限りがありますので、品切れの節はご容赦ください。
■玩具店・ゲームショップで予約すると、クロノ・トリガー特製セル画しおりをプレゼント
追加収録されたアニメ用セル画を「しおり」にしました。全部で13種類。そのうちランダムに5枚がセットされています。どのシーンになるかは、手にしてからのおたのしみ。
■コンビニエンスストアで予約すると、クロノ特製ケースをプレゼント
クロノ・トリガーとクロノ・クロスが、両表紙になったデザイン。ふたつのクロノをひとつにまとめて収納できるケースです。
SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー ユーザーサポート PHONE:03-5496-7117(月~金 10:00~18:00 祝祭日は除く)
ホームページ http://www.square.co.jp/~trigger/ ©1995,1999 スクウェア キャラクター:©1995,1999 スクウェア, 1995,1999 バードスタジオ/集英社

スピーディ2000
こんなのが欲しかった！ USBで簡単接続、簡単設定
Windows98用コントローラ USBポート用
好評発売中！
コンパクト
イージー
3年保証
TWILIGHT EXPRESS
●こんなのが欲しかった！
家庭のデスクにラクラク設置できる
コンパクトサイズ。
●うれしいロープライス。
基本機能を重視し、無駄を省いて
この価格を実現しました。
●信頼性の3年保証。
保証規定内の修理は3年間無償です。
※販売店の領収証やレシートが必要です。
価格4,980円(税別)
レースゲームはスピーディ2000で決まり!!
OFFICIAL FORMULA 1 RACING
EIDOS
アイドス・インタラクティブ
1998年F1の全11チームのデータを忠実に再現！
¥8,800(税別)
Mobil 1 Rally CHAMPIONSHIP
イマジニア
ラリーの真髄、ここに極まる！全22台の実在ラリーカーが集う最新作！
¥8,800(税別)
NEED FOR SPEED HIGH STAKES
エレクトロニック・アーツ・スクエア
新型GT-R登場!! 日本が誇る最速マシンが、世界のスーパースポーツに挑む!!
¥8,800(税別)
SEGA RALLY
セガ・エンタープライゼス
PC版では'99年度WRC最新データを採用し、カラーリング等を忠実に再現！
¥7,800(税別)
MONACO Racing Simulation 2
ユービーアイソフト
世界各地の17コースを収録!! 最も有名な夢のモナコグランプリを体験せよ！
¥5,800(税別)
株式会社トワイライトエクスプレス
〒170-6026 東京都豊島区東池袋3-1サンシャイン60・26F TEL.03-5979-7495
最新情報はホームページで
http://www.twilight.co.jp

SQUARESOFT

一挙攻略。デジキューブ。

デュープリズム攻略本、ソフトといっしょに手に入れよう。

©1999 スクウェア

スクウェア公式 —— デュープリズム秘密の遺産攻略本 by DigiCube

好評発売中

本体価格／1,000円（税別）

○最終ダンジョンまでのマップを掲載。○終盤を袋とじ攻略。○初公開のエピソードやイラスト、設定画など、設定資料が充実。○変身などの特徴的システムの詳細解説。○各種データを収録。○ルウ、ミント各編のストーリー展開をコミックテイストで紹介。

CONTENTS CHECK!

シナリオ攻略	★★★★☆
設定資料	★★★★☆
マップデータ	★★★★★
システム解説	★★★★★

—フロントミッション サード 完璧攻略本（仮称）—

11月上旬発売予定

フロントミッション サード パーフェクトワークス

11月上旬発売予定

DigiCube

デュープリズムで笑いたい人へ、泣きたい人へ。

デュープリズム オリジナル・サウンドトラック

11月20日発売

価格／2,718円（税別） SSCX-10036

○サウンドコンポーザーは、『アナザー・マインド』を手がけた仲野順也。 ○今流行のアンビエントやチルアウトといった「癒し系サウンド」を随所に盛り込み、デュープリズムの世界観を見事演出。 ○スリリングでファンタジックな冒険の数々を盛り上げるサウンドは、必聴。

聖剣伝説 LEGEND OF MANA ULTIMANIA（アルティマニア）

好評発売中

本体価格／1,700円（税別）

○アルティマニアシリーズ史上最大の608P! ○全11章、「サボテン君」や「草人」といった登場キャラクターや「マイホーム」「ドミナの町」などランドアイテムを図鑑形式で楽しく紹介。 ○ランドメイクシステム講座や果樹園運用マニュアルなどうれしいテクニックがもりだくさん。 ○全ストーリー、全アイテムはもちろん設定資料までも収録した今世紀最後の芸術的攻略本、堂々完成!

スクウェア＆デジキューブの最強の本と音楽、続々登場。

◎書籍の問い合わせ先は、(株)デジキューブ ブックセンター 03-3444-5765（月～金 10:00～17:00 祝祭日はのぞく）

（ゲームの攻略についてのお問い合わせはご遠慮下さい。） http://www.digicube.co.jp/

ダグアウト'99 攻略本（仮称）

10月28日発売

ファイナルファンタジーVIII オーケストラ・アルバム（仮称）

11月20日発売

価格／2,718円（税別） SSCX-10037

往年の名作アーケードゲームを最新CGでリメイク!!

SME・インターメディアが発売する海外製パソコンゲームの第3弾は、20年前に、ゲームセンターで好評を博した「ASTEROIDS」のニューバージョン。最新CGでよみがえった痛快なシューティングが、完全日本語版として登場した。

PR

従来のパソコンソフトとは一線を画したスタイリッシュなパッケージでも話題になっているSME・インターメディアの製品。この「ASTEROIDS」は、今となっては珍しい、固定画面のシューティングゲームなのだ。

ASTEROIDS 完全日本語版

発売／販売元 SME・インターメディア　価格 7,800円(税抜き)

動作環境
O S：Windows95／98
C P U：Pentium 133MHz以上(MMX Pentium 166MHz以上推奨)
メモリー：32MB以上(64MB以上推奨)
CD-ROMドライブ：4倍速以上
HD容量：75MB以上
ビデオ：VRAM 2MB以上のDirectX対応のビデオカード
(16bit High Colorモードで640×480ドット表示可能な環境)

1 生まれ変わったアーケードゲームの名作

このASTEROIDSは、1979年にアメリカのAtari Interactive社が発表したアーケードゲームのニューバージョンだ。オリジナルは、ライン(線画)だけで構成された極めてシンプルなモノクロの画面が特徴だった。だが、ニューバージョンは、固定画面のシューティングという基本的なゲームシステムはそのままに、最新の3Dグラフィックを使って外見的にはまったく別物のゲームのように生まれ変わっている。

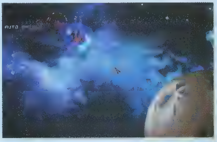
オリジナルのように、画面内を飛び交うアステロイドをすべて破壊することが目的となっているが、このアステロイドの種類が大きく増え、そのすべてがリアルな質感で立体的に描かれているのだ。

当時のオリジナル版を知る人にとっては、カラフルで立体的なグラフィックが時代の流れを感じさせてくれるだろう

2 多彩になったアステロイドと敵

オリジナルでは、当時のグラフィック技術の問題で、登場するのは1種類のアステロイドと、シンプルな形状のUFOくらいしかなかった。しかし、ニューバージョンには、さまざまな種類のアステロイドと、10種類以上の敵キャラクターが登場する。

アステロイドには、破壊不可能なタイプや、一定時間放置しておくと、再生してしまうタイプなどがある。敵キャラクターは、それぞれまったく違うアルゴリズムで、思いもよらぬ攻撃をプレイヤーに仕掛けてくる。オリジナルとは比較にならないくらい、痛快なシューティングゲームに仕上がっている。

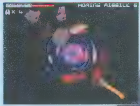

多種多様な方法でプレイヤーを攻撃してくる敵キャラクター。できる限り速やかに破壊しなければならない

3 パワーアップアイテムが登場

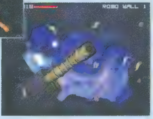
時折出現する色とりどりのアイテム。これらのアイテムを取ることで、自機をパワーアップすることが可能だ。自機のシールドや残機を増やすことができる3種類のパワーアップ系アイテムと、さまざまな攻撃能力が得られる、10種類以上のワイルドカードウェポンの2タイプが存在する。それぞれのアイテムの効果を熟知し、使いこなせば、激烈な戦闘を無事に切り抜けられるだろう。

ワイルドカードウェポンによる強力な攻撃は、プレイヤーのピンチを救う切り札となるはず。これをいかに使いこなすかが重要で、そこにテクニックの差が現れるだろう

4 特徴のある五つのゾーン



ゾーン4ではおぞましい姿のスペースウォームが出現する。自機をはるかに凌駕する巨体を持つスペースウォームの女王は破壊不可能。しっかり回避しないと、一瞬で叩きつぶされてしまうだろう



画面中央に位置するブラックホールが不気味なゾーン2。引力によって自機は画面中央に引き寄せられてしまうが、そこに長くとどまり過ぎると破壊されてしまうので注意が必要だ

ニューバージョンには、それぞれまったく違う特徴を持つ五つのゾーンが用意されている。登場するアステロイドや敵キャラクターがゾーンごとに大きく変わるだけでなく、ブラックホールやプロミネンスなど、プレイヤーを危険にさらすトラップが用意されていることも忘れてはならない。敵キャラクターやアステロイドだけでなく、ステージそのものがプレイヤーにとって大きな脅威となるのだ。

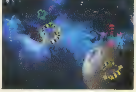
オリジナル版「CLASSIC ASTEROIDS」も収録

今回のASTEROIDSには、実は昔懐かしいオリジナル版も収録されている。それが「CLASSIC ASTEROIDS」だ。

このモードで遊ぶためには、ある条件をクリアする必要がある。その条件とは意外と簡単で、ゾーン1のステージ15まで進み、画面内に紛れ込んでいる、見慣れない形状のアステロイドを破壊するだけ。この特別なアステロイドは、オリジナル版に登場するアステロイドを模したもの。緑色に輝く平面的なデザインは、明らかに周囲から浮いているので、一目で何かが隠されていることが分かるだろう。

このアステロイドを破壊すると、"1979"という数字が画面に現れる。この数字は、先にも書いたように、オリジナル版アステロイドが発表された年。この数字が表示されたら、メインメニューをよく見てみよう。CLASSIC ASTEROIDSが選べるようになっているはずだ。

画面の左上に、緑色の平面的なアステロイドが表示されているのが分かるだろうか? このアステロイドを破壊すれば、CLASSIC ASTEROIDSが遊べるようになる



モノクロの直線だけで構成されたシンプルなCLASSIC ASTEROIDSの画面。内容的にもとてもシンプルなものだが、当時このゲームにハマった人にはうれしいモードであろう

Activision is a registered trade mark of Activision,Inc.©1998 Activision,Inc.Asteroids is a trademark and ©of Atari Interactive,Inc.,a Hasbro affiliate.All rights reserved.All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

CD-ROM PREVIEW

体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

国内外の最新パソコンゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とはいえ、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。

UNREAL TOURNAMENT

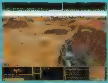
TRIBES

HOMEWORLD

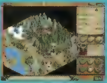
NOCTURNE

3D ULTRA LIONEL TRAINTOWN

BATTLEZONE II

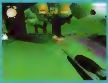


DELTA FORCE 2

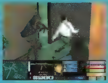


DISCIPLES : SACRED LANDS

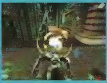
DRIVER



NATURAL FRAWN KILLER

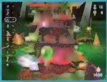


RAINBOW SIX : ROGUE SPEAR



SLAVE ZERO

WARTORN



LEMMINGS REVOLUTION

ただで遊べるネットワークゲーム!

電話料金だけでプレイできるネットワークゲーム「DARK AGES」を収録。親しみやすいインターフェースを持ったRPGです。詳しくはp.104、105の記事をご覧ください。

DARK AGES

マークはネットワークプレイに対応していることを表します。

ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。
インストール方法や使い方については、p.156からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。

日米同時発売!!

エキゾチックな12世紀のペルシャを舞台とした感動のストーリーと興奮のアクションアドベンチャー

Prince of Persia 3D

プリンス・オブ・ペルシャ3D

JUST RELEASED

絶賛発売中!!

Windows® 98/95 ¥7,800(税別)

◆全15レベルの広大で美しくエキゾチックな7つの世界には、予測不可能かつスリリングなトラップ、不気味な敵兵などパズル的要素が満載。

◆剣・弓矢・ダブルブレード等、多彩な武器が登場。武器ごとに用意された華麗なアクションが闘いをヒートアップ!

◆30種類以上もの敵キャラクターはプレイヤーの戦闘スタイルを分析して攻撃する人口知能を搭載。

【必要環境】Windows® 95/98 MMX搭載の233Mhzペンティアム以上/400MB以上の空きディスク/4倍速 CD-ROM/64MB RAM/16ビット Windows完全互換サウンド/8MB以上のメモリ搭載のPCIまたはAGP3Dアクセラレータ/マウス、キーボード
【推奨環境】Windows® 95/98 Pentium® II/400MB以上の空きディスク/8倍速 CD-ROM/128MB RAM/Sound Blaster Liveシリーズ/16MB以上のメモリ搭載のAGP3Dアクセラレータ/マウス、キーボード

本製品はDirectX® ver6.1(JP)(本製品に同梱)が必要です。また、DirectX®が正常に動作しているコンピュータでお使い下さい。尚、本プログラムの動作確認は1999年8月現在におけるものです。これ以降に発表された新機種についてのサポートは行っておりません。また、ショップブランド機、自作機等を含む改造機についても動作の保証は致しかねます。

更に詳しい情報については日本語公式ホームページをご覧下さい
http://www.learningco.co.jp/pop3d

©1999 TLC Multimedia Inc., and its affiliates and licensors, and Jordan Mechner. All Rights Reserved.

製品に関するお問い合わせ:カスタマーサポート係
(受付時間11:00~17:00月~金・祝日休)
TEL.052-760-8777
TEL.03-5342-3483(H11.9.22~H11.12.21までの期間限定サポート)

RED ORB

The Learning Company
For Greater Knowledge

発売元:ザ ラーニング カンパニー株式会社
〒102-0093 東京都千代田区平河町 1-9-5 平河町小泉ビル4F

第2回 Network Game

より多くのプレイヤーに最も愛された ネットワークゲームはどのタイトルか？

良質なゲームタイトルが続々とリリースされた1999年 その頂点に立つゲームはあなたが選ぶ！

今回で第2回目となるNetwork Game of the Year。ネットワークゲームの魅力と可能性を評価し、その面白さを広く知らしめることを基本理念として、Play Onlineが創設した賞である。「ULTIMA ONLINE」が大賞に輝いた前回から1年、大きなうねりとなったネットワークゲームの人気はとどまることを知らず、多くのプレイヤーを熱中させるタイトルが次々にリリースされてきた。膨大なタイトル数から厳選されたノミネート作品の中で、第2回のNetwork Game of the Yearの栄冠に輝くのは果たしてどのタイトルになるのであろうか？　真に優れたネットワークゲームを高く表彰するためにも、皆さまからの応募投票を求めたい。

第1回NGYタイトル

Network Game of the Year
ULTIMA ONLINE

3Dシューティング：アクション部門	QUAKE Ⅱ
3Dシューティング：フライト部門	FORSAKEN
RPG部門	DIABLO
シミュレーション部門	Age of Empires
フライトシミュレーション部門	F-22 エア・ドミナンス・ファイター
レース部門	MOTO RACER
アクション部門	電脳戦機バーチャロン
ノンジャンル部門	ポストペット
ベストグラフィック部門	UNREAL
ベストサウンド／ミュージック部門	DIABLO

of the Year

ノミネート基準と審査方法

本誌1998年11月号から、1999年10月号までにかけて掲載されたマルチプレイ対応のゲームタイトルの中から(シングルプレイ部門は除く)、編集部でノミネート作品を選出し、その中から最も優れたネットワークゲームを選出する。ノミネート作品から、読者投票(アンケートはがき、本誌ホームページからのオンライン投票)と審査員投票(本誌編集部員)によって審査を行い、得票数が最も高いものが各部門の大賞に選出される。また、全ノミネート作品の中からネットワークゲームとして優れたタイトルを一つ選出し、最も得票数が多いものへNetwork Game of the Yearの称号を授与する。読者投票の締め切りは1999年10月31日とし、受賞作品の発表は本誌2月号(12月24日発売号)にて行う。

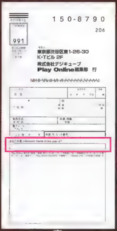
読者投票方法

読者投票には2通りの方法がある。投票してくれた読者の中から抽選で100名の方に、Play Online特製グッズをプレゼントするので大いに参加してほしい。

アンケートはがき

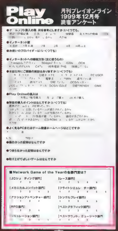
アンケートはがきの表には、Network Game of the Year(大賞)として、全部門のノミネートから一つのタイトルだけを選び、そのタイトル名を記入する。

アンケートはがきの裏には、各部門ごとに、ノミネートタイトルから一つを選び、そのタイトルの番号を塗りつぶす。



150-8790
206
991
東京都渋谷区東1-26-30
K・Tビル 2F
株式会社デジキューブ
Play Online編集部 行
氏名
あなたが選ぶNetwork Game of the year は?

表



Play Online 月刊プレイオンライン 1999年12月号 読者アンケート

●ゲームソフト購入の際、何を参考にしますか(いくつでも)
●インターネット歴
●お使いのプロバイダーは(いくつでも)
●インターネットへの接続方法(主に使うもの)
●本誌以外にご購読の雑誌はありますか(いくつでも)
●Play Onlineの購入は
●今回の購入ポイントはなんですか(いくつでも)
●よく見るPCまたはゲーム関連ホームページはどこですか
●面白かった記事はなんですか
●つまらなかった記事はなんですか
●取り上げてほしいゲームはなんですか

■Network Game of the Yearの各部門賞は?
【3Dシューティング部門】 【レース部門】
【メカニカルコンバット部門】 【フライトシミュレーター部門】
【アクションアドベンチャー部門】 【シングルプレイ部門】
【RPG部門】 【ベストグラフィック部門】
【シミュレーション部門】 【ベストサウンド、ミュージック部門】

裏

本誌ホームページからの投票

Network Game of the Yearのホームページ(http://www.play-online.com/NGY2/)にて、各部門ごとにノミネートタイトルから一つを選択する。また、最後の欄には全部門のノミネートから一つのタイトルだけをNetwork Game of the Year(大賞)に選び、スクロールバーで選択する。住所・氏名・電子メールアドレスも忘れずに記入のこと。

ノミネートタイトル

アクション
<3Dシューティング部門>
ALIENS VERSUS PREDATOR
HALF-LIFE
SiN
TRIBES
<メカニカルコンバット部門>
DESCENT 3
HEAVY GEAR II
MECHWARRIOR 3
STAR WARS X-WING ALLIANCE
Urban Assault
<アクションアドベンチャー部門>
DELTA FORCE
HERETIC II
HIDDEN&DANGEROUS
RAINBOW SIX

<フライトシミュレーター部門>
Combat Flight Simulator
F-22 LIGHTNING 3
F-22 TOTAL AIR WAR
FALCON 4.0
FIGHTER SQUADRON
WWII FIGHTERS

<ベストグラフィック部門>
DESCENT 3
EVERQUEST
FIGHTER SQUADRON
セガラリー 2
ニード・フォー・スピード ハイ・ステークス

<RPG部門>
BALDUR'S GATE
DARKSTONE
EVERQUEST
ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE

<シミュレーション部門>
Age of Empires:The Rise of Rome
RAILROAD TYCOON II
ダンジョンキーパー 2
信長の野望 インターネット
ポピュラス ザ ビギニング

<レース部門>
Colin Mcrae RALLY
Midtown Madness
MOTO RACER 2
セガラリー 2
ニード・フォー・スピード ハイ・ステークス

<シングルプレイ部門>
THIEF:THE DARK PROJECT
シムシティ3000
スター・ウォーズ エピソード1 ファントム・メナス
電車でGO!2 高速編
トゥームレイダー 3

<ベストサウンド ミュージック部門>
ALIENS VERSUS PREDATOR
EVERQUEST
HALF-LIFE
KINGPIN:LIFE OF CRIME

海外ゲームの最新情報を

「WARCRAFT Ⅲ」「COMMAND&CONQUER：RENEGADE」「SWAT 3」など、従来のシリーズ作の枠を越え、新機軸を打ち出した最新作が続々と登場する。気になるこれらのタイトルの詳細をはじめ、今月もアメリカ発最新ネットワークゲーム情報をいち早くお届けする。

Japan Premiere

WARCRAFT Ⅲ

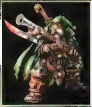
長い間うわさされてきた「WARCRAFT Ⅲ」の詳細が、ようやく明らかになった。Blizzard Entertainment社では初めてとなる3Dエンジンを採用し、Direct3DとGlideに対応した美しいグラフィックが実現される。まだアルファ段階のバージョンでキャプチャーされた画面写真を見ても、素晴らしい出来栄えになるのが想像できる。使用できる種族も6種類に増えており、格段新しいコンセプトではないにしろ、前作までとはまったく違った雰囲気の作品になるようだ。

開発者たちは、本作のゲームジャンルをRPS（ロールプレイング戦略）と位置付けている。WARCRAFTⅢでは、従来のリアルタイム戦略シミュレーションの形式を踏まえつつ、資源を確保し、探索活動や軍力の増強を重ねながら敵との接触を図る。それに加えて、“ヒーロー”と名付けられた特殊ユニットを使ってダンジョンを探索したり、モンスターを退治したりする作業も同時にこなしていくのだ。さしずめ、「MYTH」のグラフィックに、「HEROES OF MIGHT&MAGIC」のゲームプレイを掛け合せたようなものと言えるだろうか。このヒーローたちは、街や砦などの“ニュートラルビルディング”と呼ばれる、マップ中に点在している中立的な場所で雇うことができるようだ。

街は、特定のプレイヤーに属していたり、建設されたりするものではなく、攻防の戦略要素としての役割を担っている。つまり、ゲーム開始時点ですでにその街は存在しており、住人たちが生活しているのである。プレイヤーには、“キープ”と呼ばれる拠点が最初に与えられ、最終的な攻防が行なわれるのは、このキープなのだ。

先に6種族が登場すると書いたが、現在発表されているのは人間族、オーク族、デーモン族の三つ。登場する6種族の中には、例えば人間族に協力するエルフやドワーフは含まれていない。ヒーローたちは種族によって個別のものが用意されており、それぞれが数ユニットをまとめるリーダーとして機能する。ヒーローたちには、ダンジョン探索で得たレアアイテムを装備させて、個性を持たせることも可能だ。ヒーローユニットが死んでも、自陣のキープで復活させることができる。だが、生き残った部下ユニットは、復活したユニットか別のヒーローが救助に来るまでは、その地点から動かすことができないという。マルチプレイモードに関しては、まだ制作に着手した段階ということであまり詳しくは語られていないが、ダンジョンを探索している間のゲーム進行がどうなるかなど、RPGの要素を持たせたことの影響が気になるところだ。

battle.netでもサポートされるが、前作よりも同時参加人数は増えるようだ。レベルエディターもかなりフレキシブルになるという



骨格を想定してアニメーションを作成するSkeletal Animationと皮膚の伸縮を表現するSkinning Animationの技術を組み合わせて、より滑らかな動きを実現している

ここが注目ポイント！

1998年に開発中止となった「WARCRAFT ADVENTURES：LORD OF THE CLANS」（以下、WA）というゲームがあったのをご存じだろうか？ オークにも焦点を当てるためという、開発者の“創造主としての愛”が感じられた企画だったが、その意図とストーリーはWARCRAFT Ⅲにかなり反映されているという。オーク族のヒーローには、ThralというWAの主人公だったキャラクターも登場するのだ。

WARCRAFT Ⅲ

ジャンル	：ロールプレイング戦略
開発元	：Blizzard Entertainment社
アメリカ	
発売元	：Haves Interactive社
発売時期	：2000年末
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：LAN、インターネット（battle.net）

Japan Premiere このアイコンは本誌が単独入手したニュースに付けています。

最速紹介!!

Japan Premiere

COMMAND&CONQUER:RENEGADE

詳細は公開されていないが、画面写真から判断する限り、本作のグラフィックレベルは相当なものである。天から降り注ぐイオンキャノンの迫力もすごい

COMMAND&CONQUER:RENEGADE	
ジャンル	:3Dアクション
開発元	:Westwood Studios社
アメリカ	
発売元	:Westwood Studios社
発売時期	:2000年上半期
日本	
発売元	:未定
発売時期	:未定
ネットワークサポート	:あり

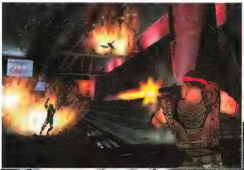
ついに「COMMAND&CONQUER」(以下、C&C)の世界観で、3Dアクションが楽しめる。Westwood Studios社が制作する「COMMAND&CONQUER:RENEGADE」は、3人称のカメラ視点による、アクション性に特化したゲームとなる予定だ。C&CシリーズにおけるGDI側の基本ユニット、コマンドーが主人公となり、プレイヤーはこのユニットの視点から、C&Cの壮大な世界を垣間見ることができるという趣向なのだ。

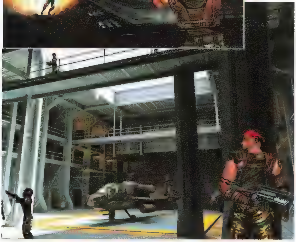
時代設定は、「COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN」(以下、TIBERIAN SUN)の時代よりさかのぼること30年。主人公となるのはジャック・シェファードというGDIの兵士で、シリーズではおなじみのシェファード総督の子息という設定だ。

親の七光に頼らず、「GDIの秘密兵器」と恐れられたジャックは、ミッション遂行のためなら手段や犠牲も惜しまない冷血漢として知られている。タイベリウム(C&Cシリーズに登場する緑色のエネルギー源)の研究で名高いモービウス博士がNOD軍に誘拐されたことを知ったGDI本部は、その奪還をジャックに命ずることとなる。ちなみに、この誘拐が、TIBERIAN SUNにおいては"サイボーグユニット"という形で結実している。本作では、ジャックがモービウス博士を救出することだけに的を絞り、派手なアクションや隠密行動を繰り返して、敵地への侵入を試みるのである。

マルチプレイモードは16人程度の規模となり、デスマッチよりは協力戦を全面に押し出したものとなる。ゲームには、輸送船からバギー、ヘリコプターなどの兵器も登場するが、これらの操縦を仲間に任せて、自分は装備されたマシンガンを撃つといった作業分担も可能になりそうだ。具体的なゲームモードとしては、旗の代わりにモービウス博士を取り合う「キャプチャーザモービウス」が計画されている。モービウス博士の確保時間が長ければ長いほど、彼が新兵器を開発してくれるというものだ。

本作は、同社開発のソフトとしては初めてのポリゴン使用ゲームとなる。グラフィックは、シリーズではムービー場面で使用されているレンダーアートと見間違わんばかりに美しい。ナイトビジョンゴーグルのような小道具もあり、一般人が居住する市街地などでも戦闘が行なわれるようだ。



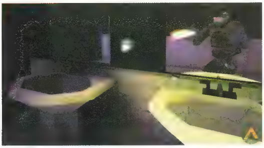


敵地に乗り込む際は、相手に見つからないように行動するのも重要な要素だ。かなり凝ったレベルデザインなのが分かる

ここが注目ポイント!

3Dになっているが、シリーズ作品を知るプレイヤーなら、向こうから走ってくる乗り物ユニットが容易に識別できたりと、より早くこのゲームに順応できるに違いない。建物内にも進入できるというから、従来は上空から見ていただけの基地内部の様子も、くまなく観察できるようになる。タイトルは"裏切り者"という意味だが、それがストーリーにどのように絡んでくるのだろうか?

SWAT 3:CLOSE QUARTERS BATTLE



リーダーとしての仕事の一つに、メンバーの選択がある。メンバーのけがや次のミッションの状況によっては、メンバーを頻繁に交換していくことがある

SWAT 3:CLOSE QUARTERS BATTLE	
ジャンル	：コンバットアクション
開発元	：Sierra Northwest社
アメリカ	
発売元	：Sierra On-Line社
発売時期	：1999年11月
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：あり

シリーズ第3作目、「POLICE QUEST」時代を含めると第5作目となる「SWAT 3：CLOSE QUARTERS BATTLE」。戦術的なゲームシステムはそのままに、よりアクション性のある完全3Dのゲームへと変ぼうを遂げた。登場するロサンゼルス市警のSWAT（Special Weapons And Tactics）チームは、前作の設定から5年後を想定しており、プレイヤーは5人チームのリーダーとして、20に及ぶミッションをクリアしていく。国際テロを相手にしていない分、ロケーションも空港やテレビ局、E3で有名なコンベンションセンターまで、われわれの日常生活から遠くない場所が舞台になっている。

本作は、「SPEC OPS」や「RAINBOW SIX」のようなタイトルとは違って、事前に行動パターンを計画することはできず、すべて現場への特攻を基本にミッションは進行する。いつどこから現れるか分からないテロリストや犯人に対して、プレイヤーにはリーダーとしての機敏な判断が求められるわけだ。デモを観察したわれわれを驚かせたのが、まずチームメンバーの思考ルーチンである。お互いをカバーしながら慎重に進んで行くばかりか、未確認の扉やソファーの後ろなどへ、各メンバーが危険を感知して視線を向けている様子さえ描写されている。彼らは、どのルートを通ってその場所を通過するかだけではなく、危険が起きた場合にどこに隠れるかなども常に考えながら行動しているのだ。非常に人間臭いAIが搭載されていると言える。プレイヤーも同様に、各部屋を一つ一つじっくりと点検しなければならず、緊張度はほかのゲームの比ではないだろう。

リアリティーを演出するために、開発者は、登場する武器と弾丸の抗力をすべて計算している。木の柱や大理石の床、スチール製のロッカーからレザーソファーに至るまで、穴の開き方や貫通による威力の低減具合までも表現しているのは驚きだ。撃たれた弾丸は、壁を貫通して隣部屋にまでダメージを与えるという凝りようで、下手な突進を企てれば、人質に危害を加えることだってあり得る。ゲーム中は、本部からの通信が入り、「2階の通路に人影あり」などといった情報を受ける。この情報に基づいて、いかにその状況を切り抜けていくかが重要になってくる。本来ならSWATチームの信条は、1発も撃つことなく事態を収拾することだが、やはりそこはゲームであるため、いくらかのドンパチは期待できる。

上半身と下半身が別々に動くため、危険地帯を確認しながらの忍び足がさまになっている。けがをすれば、血を垂らしながら歩くだけでなく、血がたまった部分を踏み付けると足跡が残るようになっている

ここが注目ポイント！

プレイヤー以外の4人のメンバーは、実際のSWATチームの慣習に従って"赤"と"青"のチームに2人ずつ分けられている。インターフェースも巧妙に制作されており、赤チームは1回、青チームは2回のクリックで、指定した地点への移動ができるようになっているのだ。例えば、赤チームにドアの周囲でカバーさせ、自分と青チームとでドアを開けて進入を試みる、などという動作が可能になっている。

BATTLEZONE II : COMBAT COMMANDER

グラフィック技術の向上によって、前作よりもはるかに大迫力でカラフルな世界に仕上っている。これは最初の戦闘地点となる冥王星のシーンである

冷戦下のアメリカとソ連の激しい宇宙開拓の副産物として、バイオメタルという惑星外金属物質が発見される。そして、ある科学者がその物質と人間を合成し、強力な人間兵器を作り出した。この科学者の率いる軍隊は地球上でも大勢力へと発展したが、太陽系の彼方には、さらなる強敵が待ち構えていた。

こんな架空の歴史を描いた「BATTLEZONE」の最新作がいよいよ登場する。「HEAVY GEAR II」で開発されたDarkSideエンジンを大幅に改良し、PentiumIIIにも最適化されているため、グラフィック面で前作より格段に進化している。高いフレームレートを保つ一方で、テクスチャーを部分的に反射させるSpecular Lightingや、光源の周囲の色の濃淡を表現するVolumetric Lightingなどの照明効果にも対応した。また、地表にかかる霧や水面の小波など細かい部分も丁寧に描写している。

各ユニットにはいくつもの行動パターンが用意され、戦闘中に逃げ出す新米兵士もいれば、ちゃんとヘルスパックやパワーアップアイテムを探してくる熟練兵士、しつこく付け回してくる厄介な敵などがいる。敵のユニットは、環境や状況に合わせて使用する武器を変更してくるという。

3Dで表現されたこの手のジャンルのゲームは、操作が複雑であるという印象が強いが、「BATTLEZONE II:COMBAT COMMANDER」ではその弱点を克服しているようだ。"Squad Command"という新機能を使えば、アクション面を犠牲にすることなく、リソースマネージメントなどの戦闘以外の操作を簡潔に行うことができるのだ。もちろん、歩兵からタンク、輸送機まで、個々の視点でプレイすることが可能だ。

ここが注目ポイント!

マルチプレイモードでは、1人が開拓や開発に専念し、もう1人が攻撃や防御を担当するなど、より仲間意識が生まれるようなゲームも楽しめるのだ。個人の能力よりも、総体的なチームの和が勝利のかぎを握ることになる。

BATTLEZONE II:COMBAT COMMANDER	
ジャンル	リアルタイム戦略シミュレーション
開発元	Pandemic Studios社
アメリカ	
発売元	アクティビジョン
発売時期	1999年11月
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	あり

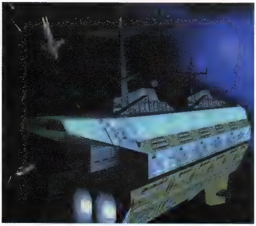
TACHYON:THE FRINGE

「TACHYON:THE FRINGE」は、最大で120人ものプレイヤーが同時にプレイできる大型のスペースコンバットシミュレーション。宇宙戦闘機によるコンバットがこのゲームの重要な要素であるのだが、広大な宇宙を探索するというアドベンチャー色も強く、見方によれば、Digital Anivl社が開発している「Freelancer」のようなゲームと呼べるかもしれない。

ボラ星一帯を中心とした25世紀の宇宙が舞台で、太陽系政府によって後押しされるGalSpanコーポレーションと独立を主張する入植者たちのはざまで生きる、雇い兵ジェイク・ローガンが主人公となる。この混迷する政局で、プレイヤーは自由に意思決定をしながらゲームを進行させる。要するに、決まったミッションを与えられるのではなく、プレイヤーは報酬の多さやその日の気分でリストにあるミッションを選べば良いのだ。ミッションの中には、ストーリーに深くかかわるものもあれば、ミニクエストとして直接ストーリーに反映されないようなものもある。

シングルプレイには両方の勢力のキャンペーンが用意され、マルチプレイでは、デスマッチや協力プレイ、キャプチャーザフラッグ、レーシングなどさまざまなモードをサポートする予定だ。

登場する機体はダイナミックなグラフィックで表現され、戦艦の全形をとらえようとすると、近くで戦っている戦闘機が見えなくなるほど巨大なのだ。GalSpanコーポレーション側のユニットはいかにも近代的な外観であるのに対し、植民地軍のユニットはありったけの廃品で作られたような古臭さで表現されているのも面白い。

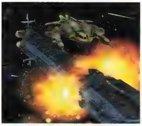


とてつもない大きさの戦艦が迫力のあるグラフィックで表現される。主人公ジェイクの声は、スプラッター映画『死霊のはらわた』で有名なブルース・キャンベル氏が担当している

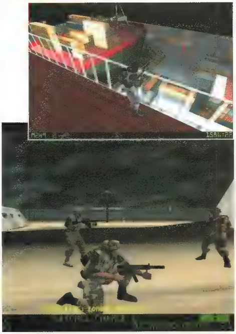
ここが注目ポイント!

自分は戦闘機の操縦に専念し、装備している武器に合わせてウイングマンを雇うことだってできるのだ。武器は、レーザー、魚雷、ミサイルの3タイプが用意され、さまざまな部品で戦闘機をカスタマイズすることができる。

TACHYON:THE FRINGE	
ジャンル	スペースコンバットシミュレーション
開発元	NovaLogic社
アメリカ	
発売元	NovaLogic社
発売時期	1999年11月
日本	
発売元	マイクロマウス
発売時期	2000年2月
ネットワークサポート	NOVAWORLDで120人まで



SPECOPS 2:GREEN BERETS


タイトルはSpecial Operationsの略だが、その名に恥じず特殊部隊が使用する武器が多数登場する

特殊部隊を扱ったコンバットアクションの先駆けとなった「SPECOPS」の第2弾。今回は、最大4人までで構成される少数精鋭のグリーンベレーを率いて、世界中で火花を散らす。舞台となるのは、ドイツ、南極、北朝鮮、パキスタン、タイの5ヵ所で、それぞれが四つから六つ程度のミッションで構成されている。ドイツ軍のGSG9やイギリス軍のSASといった各国の特殊部隊も登場する予定だ。

キャラクターは、すべて本物のグリーンベレーをモーションキャプチャーして制作されており、制服や顔のテクスチャーも実際に写真撮影されたデータを使っている。もちろん、環境のテクスチャーも同じように実際のロケーションで撮影された風景を基にマッピングしているという凝りようで、武器のサウンドエフェクトなども、軍事マニアも納得できるような仕上がりとなっている。ポリゴン数は大幅に増えて全体的に滑らかになっており、Direct Lighting効果を使用することで、くっきりとした明暗を表現している。本作は屋内での戦闘シーンが多く、屋内の描写が得意なこのゲームエンジンの特性がうまく生かされている。

それに加えて、NPCの思考ルーチンも格段に性能が向上している。護衛を1人でも射殺すると、ほかの敵兵は警報を鳴らしたり、援護を要請したりするし、プレイヤーが下手に動けば、その物音さえも感知するようだ。プレイヤーキャラクターの負傷した腕から流れる血の跡を頼りに、追跡してくることさえもある。

ここが注目ポイント!

1チームは4人までの兵士で編成され、Soldierのほか、Grenadier、Machine Gunner、Sniper、Demolitionerや、隠密行動が得意なClose Quarters Fighterの計6種から選ぶことができる。1人称視点でプレイできるように設計されていることもポイントは高い。

SPECOPS 2:GREEN BERETS

ジャンル：コンバットアクション
開発元：Zombie Studios社

アメリカ
発売元：Ripcord Games社
発売時期：1999年第4四半期

日本
発売元：マイクロマウス
発売時期：1999年11月19日

ネットワークサポート：インターネット、LANで32人まで

ANARCHY ONLINE

オークやゴブリンとの戦いに疲れ果てたプレイヤーにはうってつけの、3万年後の未来を舞台にした完全ネットワーク仕様RPG「ANARCHY ONLINE」。銀河の最果てに位置するルビー=カと呼ばれる鉱山地区が舞台となる。人類の体はナノテクノロジーによって急速な進化を遂げており、この技術を可能にするNotumと名付けられた物質を巡って、宇宙企業Omni-Tekと反乱軍が水面下で抗争を続けている。プレイヤーは、一方の組織の一員として、与えられた使命をこなしていくのである。

キャラクターは、従来の中世ファンタジーのものとは程遠く、人間に近い風ぼうのHomo Solitus、大型で筋肉質なHomo Atrox、は虫類系ですばしっこいHomo Opifex、そして頭脳明せきなHomo Nanoの4種族から選択できる。スキルは60種程度になるようだが、魔法や剣技でない分、非常にユニークなものになることが予想される。

ルビー=カとは火星のように赤茶けた惑星の植民地区の総称で、その中は、スラム街やエンターテインメント地区などの地域に分かれている。キャラクターが走って優に3時間はかかるような広大な面積になるらしく、ちょうど「EVERQUEST」のゾーンのような状態に区分けされているのだ。もちろん、地下鉄や飛行バスのような移動手段も考えられている。

グラフィックは本誌1月号で紹介してから随分進歩しており、特にキャラクターのモデリングが精巧になっている。1体1500ポリゴン程度で制作され、物を拾うときには指先が曲がるのが確認できるほど細かいのだ。

ゲーム内容もユニークで、クエストはバーなどで情報を収集したり、上司から任務を与えられることで始まるという。ただ単にモンスターを倒すのではなく、物資の輸送や略奪などといった、RPGにしては一風変わったクエストも多いのだ。

武器修理からバイオモーフィングなどといった興味深いスキルが数多く存在する。レベルが上がった後に、一定数のポイントを各スキルに振り分けていくシステムになっている

ANARCHY ONLINE

ジャンル：RPG
開発元：FunCom社

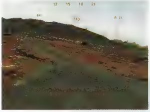
ヨーロッパ
発売元：FunCom社
発売時期：2000年春

日本
発売元：未定
発売時期：未定

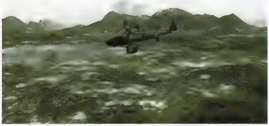
ネットワークサポート：完全ネットワーク仕様

ここが注目ポイント!

ANARCHY ONLINEでは、もちろん仲間同士での協力プレイもサポートしている。クランを発足させるにはゲーム内で家屋を購入する必要があるのだが、家屋のデザインもかなり細かいところまでプレイヤーが決めることができるようだ。プレイヤー自らが制作したクエストを、ほかのプレイヤーに提供できるようなシステムも構想中である。



Ka-52 TEAM ALLIGATOR



2層式のプロペラを頭上で旋回させる"空飛ぶワニ"。実は驚くほど小回りがきく

Ka-52 TEAM ALLIGATOR

ジャンル　：コンバットフライトシミュレーター
開発元　：Simis社
アメリカ
発売元　：GTインタラクティブ
発売時期：未定
日本
発売元　：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：あり

ここが注目ポイント!

前作の「TEAM APACHE」から進歩させたゲームエンジンは、DirectX 7でサポートされる、ハードウェアTransforming &Lightingにもいち早く対応しているため、nVIDIA社の最新ビデオチップGeForce 256搭載のビデオカードを購入予定の読者には、願ってもない作品である。Bump Mappingなどのテクスチャー効果にも対応する予定。

「Ka-52 TEAM ALLIGATOR」は、ロシア軍の次期主力ヘリコプターKa-52を扱ったコンバットシミュレーターである。"次期"としたのは、そもそもまだKa-52自体が戦闘配備されていないからで、その性能に関しては分厚いベールの下に隠されたままである。

まだ公開されていない兵器である以上、どこまで正確なシミュレーターであるのかは、開発元のSimis社が秘密裏に入手した情報次第だろうが、この会社はフライトモデルの精密な設計では定評があるので、本作でもじゅうぶん期待できる。

舞台となるのは、ベラルースからタジキスタンまでの上空を含んだ新国境地帯である。キャンペーンはマルチストーリー制で、10以上のマップで構成されたものが数種類用意される。もし、仲間が撃墜されれば、救助捜査に出動する必要もあり、非常にフレキシブルにゲームが進行するのだ。

プレイヤーは数機のKa-52で編成されるアリゲーター部隊のリーダーとして、戦場に向かうことになる。チームメンバーの編成も行なわなければならず、操縦能力や状況判断、正確さや体力などのパラメータが五つ星で表示された軍の機密ファイルを探りながら、状況に合わせたメンバーを選ぶ必要があるのだ。Ka-52はパイロットとウェポンオフィサーが搭乗する、2人乗りの機体なので、マルチプレイモードではパイロットとウェポンオフィサーに分かれた分担作業も可能となる。

地形はポリゴンを多用し、驚くほどち密に表現されており、太陽光をシミュレートしたDirect Lighting効果で風景によりいっそう現実味を持たせている。また、雪がだんだん地表に降り積もっていくさまや、それがじわじわと溶けて泥状になっていく様子までもが再現されるようだ。そのため、3Dアクセラレーターは必須となっているが、ポリゴンの表示数をマシンスペックに合わせて増減してくれるという。

TRICK STYLE

未来の浮遊型スケードボード"ホバーボード"を操って、スピードや技を競う「TRICK STYLE」。コンシューマーゲームではありがちな内容だが、パソコンゲームとしては珍しい作品だと言える。イギリスを拠点とする開発元のCriterion Studios社は、「REDLINE RACER」で高い技術力があることを証明しているが、TRICK STYLEでもその力を遺憾なく発揮し、32ビットに対応した美しいグラフィックで、未来都市を見事に作り出しているのだ。

今からちょうど100年後、第3次世界大戦の結果、国家よりも少数の多国籍企業が政治力を持つようになり、ついに人類はユートピアを築き上げた。労働せずともじゅうぶん暮らしていけるため、暇を持て余した多くの若者たちは、日本が誇る多国籍企業ソスミ・コーポレーションが開発した大ヒット商品、ホバーボードの技を競い始める。この手のゲームにはさほど重要でないしっかりとしたストーリーが用意されているだけでなく、ゲームに登場する世界有数のスターボーダーたちにも、それぞれのキャラクター設定や競技に参加する目的があるという。

重力に逆らった独特な浮遊感と、狭い都会の街並みを疾走するスピード感が体験でき、フリップやグラブ、1080°などのスケートボード競技にある技から、バク転のようなオリジナルの技も出せる。高等な技はレースを勝ち抜くことでも使えるようになる。

ここが注目ポイント!

ゲーム開始後にいきなりレースが始まるのではなく、まずはトレーナーの下で修練しなければならない。レースが行われる都市は、ロンドン、マンハッタン、東京の3ヵ所で、それぞれ5コースが用意される。

ホバーボードの後方から噴出する光は、スピード感を出す効果の一つとして使われる

TRICK STYLE

ジャンル　：レーシングアクション
開発元　：Criterion Studios社
ヨーロッパ／アメリカ
発売元　：アクレイム エンターテインメント
発売時期：1999年11月
日本
発売元　：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：あり

Single Night Out

アメリカのパソコンゲーム市場では、クリスマス商戦に向けて、ネットワークゲームのシェアがさらに拡大する傾向にあるのだが、放っておくには惜しいシングルプレイ専用ゲームもまだまだ多い。今号で紹介している「MESSIAH」や「TOMB RAIDER：THE LAST REVELATION」以外にも、11月から大作が続々と登場する予定である。ここでは、気になるシングルプレイ専用ゲームにスポットを当てて紹介しよう。

OMIKRON：THE NOMAD SOUL

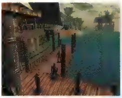
デビット・ボウイがオリジナルサウンドトラックを提供するだけでなく、重要なキャラクターの1人としても登場するという「OMIKRON：THE NOMAD SOUL」。多彩なアクションシーンが用意されたアドベンチャーゲームである。OMIKRONという異次元に広がるなぞの世界で、次々と別の体に乗り移ってゲームを進めていく。「MESSIAH」のようにプレイヤーに選択権があるのではなく、プレイヤーキャラクターが殺されると、その場所からいちばん近い場所にいる別のキャラクターに、いや応なしに乗り移ってしまうのである。乗り移りが可能なキャラクターは40体を超え、車が行き交う活気のあふれる街が描かれる。

デビット・ボウイは、Bozというキャラクター名で登場。OMIKRONの世界でアルバムを買い、自分のアパートでその音楽を聴くことができるという

OMIKRON：THE NOMAD SOUL	
開発元	：Quantic Dream社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	：アイドス・インタラクティブ
発売時期	：1999年11月
日本	
発売元	：アイドス・インタラクティブ
発売時期	：1999年冬

ULTIMA：ASCENSION

アバタール最終章「ULTIMA：ASCENSION」の魅力は、ブリタニア国民の日常がそのまま3Dで生き生きと表現されていることにほかならない。人相や風体の違う200人以上のNPCが町や森で生活しており、日が昇れば仕事をし、夜になると眠りにつく。お互い何やら会話をしているし、プレイヤーが近くを通ればあいさつもしてくれるのだ。物語はアバタールが地球でひっそりと暮らしていた時に、ブリタニアに関する悪夢を見るところから始まる。このゲームの独特のシステムでもある"八つの徳"が、ガーディアンによって汚染されてしまったのだ。プレイヤーはアバタールとして、美しいブリタニアを隅々まで冒険し、50以上のモンスターや動物と戦いながら、この徳の回復に乗り出す。



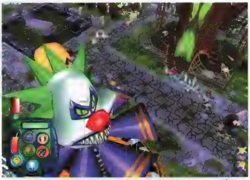
ULTIMA：ASCENSION	
開発元	：Origin Systems社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	：エレクトロニック・アーツ
発売時期	：1999年11月
日本	
発売元	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売時期	：2000年初頭

前作をプレイしている必要はないというが、イオロ、マリア、シャミノ、ジャンらおなじみのキャラクターが登場する予定。しかも、レイヴンというなぞの女性との甘いシーンなども用意されているのだ

THEMEPARK WORLD

元祖遊園地運営ゲーム「THEME PARK」が完全3D化して登場する。乗り物／ショップのデザインや配置に加え、従業員の管理までこなす基本的なゲーム内容に変化はない。しかし、画面が3Dになったことで、自分の設計したローラーコースターに1人称視点で搭乗することも可能になった。今回は、宇宙、ジャングル、お化け屋敷、シュールという四つのテーマによって遊園地が分かれ、それぞれ100種以上の建設物が用意される。発売後にオフィシャルのホームページで、新しいアトラクションのダウンロードサービスが予定されている。

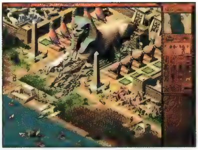
THEMEPARK WORLD	
開発元	：Bullfrog Productions社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	：エレクトロニック・アーツ
発売時期	：1999年11月
日本	
発売元	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売時期	：1999年冬



吹き出しで表示される客の要望にも応えなければならない。フライドポテトの塩分を増やして飲み物の消費を増やす黄金パターンは通用するのだろうか？

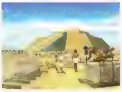
PHARAOH

「CAESAR Ⅲ」の番外編とも言える「PHARAOH」は、文字どおり古代エジプトの王となって国家建設を進める戦略シミュレーションである。CAESAR Ⅲと同じゲームエンジンで制作されているため、基本的なゲームプレイやインターフェースは踏襲しているものの、自然の恵みであるナイル川が重要な役割を担うことで、一味違ったゲームへと進化している。洪水と収穫のバランスに気を配りつつ、長い年月をかけてピラミッドを含む22種の特殊施設を建設する。しかも、CAESAR Ⅲの3倍に当たる、15の神々に愛想を振りまかなければならないのだ。エンパイアースクリーンという外交ウインドウの追加により、海戦などコンバットの比重が高くなっている。



BC2800からBC700までのエジプト世界をカバーしている。資源には限りがあるので、ファラオとしての管理能力も問われるのだ

PHARAOH	
開発元	：Sierra社
アメリカ	
発売元	：Sierra On-Line社
発売時期	：1999年11月
日本	
発売元	：イマジニア
発売時期	：1999年冬



NEWS Summary

ついに正式発表されたULTIMA ONLINE 2

もはやゲームという固定されたエンターテインメントから逸脱し、"仮想世界"へと変ぼうを遂げた「ULTIMA ONLINE」。その第2作目の開発が、ようやく公式に発表された。今からおよそ1年後の発売に向けて制作されており、完全3Dになった新しいグラフィックエンジンを使用し、最新のモーションキャプチャー技術によるアニメーションを取り入れる。ゲーム界にまた一石を投ずる作品となりそうだ。

冒険で得た金で家を購入したり、非戦闘系のスキルを鍛えるといったULTIMA ONLINEで人気の機能は強化する一方で、スキルシステムやクエスト作成機能に関しては、まったく新しいコンセプトが考えられており、クエストには、「ULTIMA Ⅳ」の雰囲気を持ち込むことを、開発者はにおわせている。ひょっとしたら、"八つの徳に関連したダイナミックなクエスト"が楽しめるようになるのだろうか？

11月号でもお伝えしたように、『SPAWN』でおなじみのTodd McFarlane氏がキャラクターのデザインに関与しており、今までのシリーズにはなかったデザインのモンスターが登場するという可能性もある。何しろ、「ULTIMA ONLINE 2」は、Richard Garriott氏のプロデュースしない、初のULTIMA作品となるのである。今後も、続報が入り次第お伝えする。

オフィシャルサイト(http://www.uo2.com)に登場するこの生き物は、現時点で唯一公表されているグラフィックである

アメリカのゲーム業界で起こった気になるニュースを1カ月分まとめて紹介する 見逃せない出来事総チェック

9/7 アクティビジョンのゲームはWON.netで

アクティビジョンはSierra On-Line社と提携し、今後発売する9タイトルに、Sierra On-Line社が運営するWON.net用のランチャーを搭載することを発表した。WON.netで楽しめる作品には、「HEAVY GEAR Ⅲ」や「VAMPIRE：THE MASQUERADE - REDEMPTION」をはじめ、「STAR TREK VOYAGER：ELITE FORCE」「SHANGHAI DYNASTY(仮)」「DARK REIGN 2」「SOLDIER OF FORTUNE」などが含まれている。

9/9 Dreamcast、アメリカで順調な滑り出し

この日、全米で一斉に発売されたDreamcast。発売前から30万台という記録的な予約数で、セガにとっては、Genesis(メガドライブのアメリカ名)以来の成功である。24時間でのセールスは9700万ドルを突破して世界記録を作り出したが、これは「スター・ウォーズ エピソード1／ファントム・メナス」の1日分の興行収入の約3倍になる。Dreamcastの北アメリカ快進撃の驚くべき実態が理解できるだろうか。この盛況ぶりと同様に目を引くのが、パソコンゲーム開発者たちの期待の高さであり、かなりの数のパソコンゲームが移植されるのだ。「DAIKATANA」「MAX PAYNE」「PLANET OF THE APES」「UNREAL」など、ここには書き切れないくらいの多くのタイトルが発売予定になっている。

9月9日午前0時直前のSoftware Etcサンホゼ店前。この店だけで500人ほどの一般人が列を作っていた。テレビやラジオの中継車が殺到し、Sega of Americaの社員もTシャツの配布をするなど、まさにお祭り騒ぎだった

アメリカ産のDreamcast用ゲームとして評価の高い「READY 2 RUMBLE」は、「MORTAL COMBAT」でおなじみのMidway社の作品。リアルな動きをした15人のキャラクターを使うファンキーな仕上りが好評だ

9/10 レベルデザイナー・オールスター発表

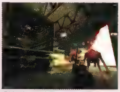
Gearbox Software社が開発中の「HALF-LIFE」公式ミッションパック「OPPOSING FORCE」。そのマルチプレイ用マップの制作に、所属会社を超えて参加する"オールスターチーム"の面々が発表された。Levelord氏ことRichard Grey氏に加えて、新たに発表されたメンバーを紹介する。

Richard "Zdim" Carlson
「QUAKE」のレベルデザインで有名になった人で、Looking Glass Studios社に移籍するまでは、ION Storm社で「DAIKATANA」や「ANACHRONOX」の制作にも携わった。代表作は現在開発中の「THIEF 2」

David "Kevlar" Kelvin
彼もまた、レベルデザインという仕事が職業として認められる前からインターネットでは有名だった人。Team Evolve社からMonolith Productions社に移籍して「BLOOD Ⅱ：THE CHOSEN」などを手掛け、現在はLegend Entertainment社で「THE WHEEL OF TIME」を制作中

Marin "Kandyman" Gazzari
デスマッチレベルの制作に定評のあるオーストラリア人。シンプルにして完ぺきにバランスのとれた彼のレベルは、大会用として使われることも多い。QUAKERであれば、QUAKEの"ZERSTOERER"や"kndy"デスマッチシリーズを知っているだろう

Eric Reuter
「DOOM」でも有名な古参のレベルデザイナーで、彼の作品はレベルデザインやゲームデザインの書籍に、具体例として採用されることが多い。現在はEpic Games社に在籍する。代表作は、「SHADOW WARRIOR」「UNREAL」など



「HALF-LIFE：OPPOSING FORCE」は、アメリカで11月中旬に発売予定。ブラックメサ事件に介入した兵士が主人公となる

9/13 フランスに切られてイギリスに拾われた、アメリカのソフト開発会社

ヨーロッパの独立系ソフトハウスのCodemasters社は、北アメリカへの進出を決定し、カリフォルニア州のオークハーストに拠点を定めて、Codemasters North America社を設立した。この会社には、「SWAT」シリーズや最近では「MIDDLE-EARTH」の制作も行なっていた元Yosemite Entertainment社のメンバーほぼ全員が移籍している。今後はCodemasters社製品の販売を担う傍ら、独自のソフト開発も行なう予定である。

9/21 Sierra On-Line社のスリム化によるDynamix社の行方

Sierra On-Line社は、親会社Havas Interactive社の意向により、今年二度目の社内再編成を断行した。Sierra Studiosなどのブランドを廃止して、Core Games、Casual Entertainment、そしてHome Productivityの3部門に、すべてのソフト開発部門を統合させた。この煽りを受けて「BABYLON 5」や「ORCS：REVENGE OF THE ANCIANT」などの作品の開発が中止されたが、中でも、Dynamix社は105人もの人員が解雇され、「TRIBES」制作チームを核とする60人程度が残留するのみとなった。

Play Online

インタビュー with Ben

「DIABLO」の開発に携わったリードアーティストとシニアプログラマーによる、密度の濃い日本風アクションRPG、「THRONE OF DARKNESS」の独占情報を入手した。

今、サンフランシスコで"最もホットなスポット"ともてはやされている地域"アウターミッション"は、倉庫跡を利用したオフィスやロフトが多く建っている。この一角に居を構えるClick Entertainment社（以下、Click社）は、以前Blizzard North社の主要メンバーだったDoron Gartner氏とBen Haas氏によって設立された開発会社である。

この2人が手掛ける新作のタイトルは「THRONE OF DARKNESS」。日本の中世の雰囲気を醸し出した、「DIABLO」スタイルのアクションRPGだ。情報がほとんど出回っていないこのタイトルを本誌の読者に紹介したいという信念の下、リードアーティストを務めているBen Haas氏に話を聞いた。

Play Online（以下、**PO**）このオフィス探したんですよ。ドアには「アムネスティ・インターナショナル」なんて書いてあるし（笑）。

Ben Haas（以下、**BH**）あぁ、あれ何とかしなきゃと思っているんですけどね（笑）。

PO　まず、Click社設立の経緯から伺いたいのですが、BenさんはDIABLOのリードアーティスト、それから相棒に当たるGartner氏がシニアプログラマーを務めていらしたんですよね。

BH　ええ。私の場合、ちょうどDIABLOが制作され始めたころの1995年11月にBlizzard North社に入社したんです。当時はまだCondor社という名前で、販売元すら決まっていない状態でした。人材がいないために、すぐにリードアーティストの役職に就けたんです。それまでは単なる学生の身分だったんですけどね（笑）。

PO　DIABLO開発チームのアーティストとして、具体的に何を手掛けていたのですか？

BH　私の主な役目は、モンスターのアニメーション制作でした。それから、宝箱などから出てくるアイテムや、流血、火、魔法の効果。あの燃えるロゴも私が手掛けたものなんです。でも何と言っても、ボスのDIABLO自身を制作できたのがいちばん印象に残った仕事です。開発の最終過程は戦々恐々としていましたよ。1996年のクリスマス前に出す予定だったのが1997年1月にずれ込んじゃったじゃないですか。そのために仕上げが急ピッチで行なわれて、できなかったことも多かったんですよ。例えば、Fire Manという体が燃えているモンスターをデザインしたのですが、バランス調整の時間がなかったので、製品版では私の知らないうちに魔法の一種になってたりしたんです（笑）。あと、ROMの中に入っている幻のムービーって知ってます？

PO　自分で確かめたことはないんですが、聞いたことありますよ。特殊なビューアーがないと見れないんですよね。

BH　そうそう。最後の最後でゲームから切られてしまったのですが、あれも私が制作しているんです。

PO　では、今制作しておられるTHRONE OF DARKNESSのムービーも、Benさんが作られたんですか？

BH　あれは私じゃないんですよ。開発チームに参加しているCGアーティストがすごいやつでね。E3でお見せしたものよりもずいぶんと変わってますよ。

現在手掛けているTHRONE OF DARKNESSは、DIABLOと競合するソフトだ。DIABLOと比較するような質問もぶつけてみたが、Haas氏はそれを嫌がる風ではなく、むしろ、どちらも手掛けた人間として自ら反省点や利点を淡々と述べる様子が印象的だった。

DIABLOの発売から数ヵ月後、Haas氏は「同じテーマやゲームプレイ」となる続編を作るのに嫌気が差し、同様の野望を持ったGartner氏と共にBlizzard North社を飛び出してしまう。その後は、Mattel社の「BARBIE：THE ULTRA SPORT」という低年齢女児向けソフトを制作して生計を立てる傍ら、THRONE OF DARKNESSの企画を練っていたのである。

PO　ストーリーは、故黒澤明監督の映画に影響を受けておられるようですね。

BH　大学で映画を勉強していたこともあって、アメリカのゲームデザイナーがほとんど手をつけていない日本の中世をゲーム化することには興味がありました。子供のころに見た映画で、最も印象に残っているのが『七人の侍』ですからね。字幕が読めずに、話がどうなっているかは分からなかったんですが、とにかくあの迫力には驚かされました。

PO　それでTHRONE OF DARKNESSは、『蜘蛛巣城』（英題：THRONE OF BLOOD）からアイデアを得ているんですね。

BH　ええ。こちらはゲームですし、映画を原作に使っているわけでもないのでかなり違ったものなんですが、ゲームの背景は、侍がかっ歩していた戦国時代になります。大きな山の頂上に年老いた大名がおり、家臣である4人の武将がそのふもとに領土を持っている土地が舞台です。あるとき、大名は不治の病に犯され、彼はなぞの術師の力を借りて生き延びようとします。ところが、この術師がくせ者で、大名は治るどころか悪霊に取り付かれてしまうのです。邪気を帯びた大名は、直属の兵士に毒を盛ってアンデッド系モンスターに変え、不死の軍隊を

Ben Haas

Click Entertainment社でアートディレクターを務める、THRONE OF DARKNESS開発チームの主役。ニューヨーク大学で映画を学ぶ傍ら「ALIAS」で3DCGを覚え、カナダに移ってからは「3D STUDIO MAX」による3Dアニメーションの洗礼を受けたCGアニメーターである。1995年11月になって、Blizzard North社の前身であるCondor社に入社。DIABLO着手による人材不足から、その後すぐにリードアーティストに着任する。"世界のクロサワ"に感化された1人で、アメリカのゲーム業界に、日本の中世が持つ"センスオブワンダー"を持ち込もうと企んでいる。

おそらくTHRONE OF DARKNESSのボックスアートに使われることになるであろうアート画。この作者はアメリカで数多くの人気CGアニメ番組を手掛けたBlair氏

DIABLOが、アクションとRPGを融合させた新しいジャンルを開拓したのは事実です。しかし、新しいが故に発展する余地はまだまだあるんじゃないかと思考錯誤したんです

Haas & Doron Gartner

編成。その魔軍を利用して、ふもとにいる武将たちにも攻撃を開始した、というのが物語の導入部分ですね。

PO　それで、配下の武将たちが、自分たちの仕える大名の成敗に乗り出すんですね。なるほど、下克上か。

BH　現在のところ、武将にはトヨトミ、オダ、モウリ、トクガワという名前を付けていますが、彼らはそれぞれ7人の優秀な侍を抱えています。DIABLOと違うところは、この7人の中から常時4人のパーティーを編成し、自分の城に進入してくるモンスターを撃退しつつ、森を抜け、山を登って大名の本拠地を目指すのです。

THRONE OF DARKNESSの基本画面。実は16ビットに対応し直したために、現時点ではこの城内の階下部分しかできていない。完成すれば、本丸から城下、森、敵陣など六つのレベルがいくつかのマップで構成される形となり、総計で1600画面分の大きさになるという

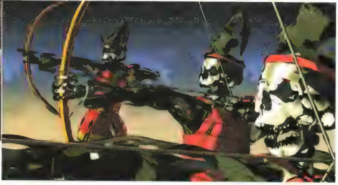
画面右に煙が立ち昇っているのが見える。これは、ゲームのプロローグで、ダークロードが差し向けた魔軍の急襲によって城が壊滅状態に陥っているためである。主君を倒す決意をしたプレイヤーは、残された7人の侍を使って反撃に出るのだ

PO　7人の中から4人を最初に選ぶのですか？　パーティー構成はいつでも変えれるんですよね。

BH　侍たちはそれぞれ特性を持っていて、状況に応じていつでも交換できるようになっています。プレイ中にも、別のキャラクターで操作したいなら、キャラクター自身かインターフェース上の顔グラフィックをクリックするだけで選択できるんです。コンピューターに担当させたほかの3人は、プレイヤーが操作するキャラクターの周りに自動的に集まってきますから、パーティーメンバーを見失うなんてことにはならないですよ。

PO　キャラクターの特性にはどのようなものがあるのですか？

BH　Leader（リーダー）、Berserker（狂戦士）、Brick（巨漢）、Ninja（忍者）、Swordsman（剣士）、Mage（魔術師）、Archer（弓師）の7タイプです。どの武将にもこの7人の侍がいるので、合計で28人のキャラクターがいるのです。同じタイプの侍同士では能力差はないので、どの武将でプレイしても同じなんですけどね。侍たちは死んでも生き返るようになっていて、主君である武将が倒されなければゲームオーバーにはなりません。



CGを使ったムービーシーンは、この静止画では一見2Dの一枚絵のように見える。しかし、動画で確認すれば、3Dであることがはっきり分かるだろう。左は突然の異変に対処しようとする密教の僧侶たち。右はShadowArcherと呼ばれる魔軍の兵士たちである

7人の侍　登場するのはこんなキャラクターだ

Leader　サナダ・ユキムラ
グループのリーダーとして、重装備のよろいを着けているだけでなく、統率力も高い。このタイプの侍がリーダーシップを取っているときには、ほかのパーティーメンバーもより効率的に動く

Berserker　ミヤモト・ムサシ
登場するキャラクターでは唯一の2刀流で、1人で敵陣を奇襲するときなどに役に立つ。傷を負っても逃げ出すのを良しとしない

Brick　アカギ・トシロウ
グループ随一の体力を誇り、おのやハンマーを手に戦うことができる。周囲を一斉に攻撃する技術を持ち、周りの敵を瞬時にほふることができる

Berserkerのミヤモト・ムサシのアートワーク。史実どおりなら浪人扱いなのだろうが、彼が関ヶ原の戦いで足軽として西軍に参戦していたことから、ゲームではトヨトミ家に仕えることになっている

Ninja　フジワラ・ジュウタロウ
スカウト技能を持ち、待ち伏せや仕掛けを察知する能力を保有する。忍術の使い手で、カモフラージュを使って敵の背後を突く

Swordsman　オオカ・タダノリ
攻守にバランスが取れ、リーダーとしても活用することができる万能キャラクター。やりも使いこなすことができ、近距離、遠距離ともに攻撃可能

Mage　オオタニ・ヨシツグ
霊応師という呼び名もある術師で、主家の守護である4柱の神を代々祭っていた家系に育つ。ほかに比べて剣技や体力は劣っているが、魔法の使い手である

Archer　ムラカミ・タカウジ
弓などの遠距離攻撃に適したタイプで、パーティーには常時欲しいキャラクターである。忍者でもないのに手裏剣を投げることだってできる

さて、前述の新しいムービーを見せてもらったが、これがまた不思議な感じのする映像で、3Dアニメーションの上に特殊な加工を施して、まるで日本のアニメのような感覚を生み出しているのだ。E3の時に見せてもらったものとは明らかに違うが、これについてHaas氏は、何人ものアーティストを雇って素晴らしい映像を作るのも一つの手ではあるが、少数のアーティストでも見せ方でプレイヤーを唸らせることだってできるのだ、と力説していた。

PO マルチプレイモードも搭載されているのですか？
BH それを念頭において企画していた、と言っても良いでしょうね。シングルプレイでは、悪霊に取りつかれ、ダークロードとなった大名を殺すのが目的だと先に説明しましたが、実は今度はその悪霊が自分に乗り移ってしまうという終わりなき結末を迎えるのです。ネタバレで申し訳ないのですが、マルチプレイモードを説明するのに避けて通れないんで、許してくださいね（笑）。それから、DIABLOの欠点を挙げておくと、必死でレベルアップしたキャラクターを手放すのが惜しく、ゲームのリプレイバリューが低かったですよね。
PO 確かに、まともなキャラクターに育て上げるまでの経緯が歯がゆく、PKの割合が増加したのも、そこに起因しているかもしれませんね。
BH そうですね。で、THRONE OF DARKNESSのマルチプレイモードで提案しているのが、オンラインにおける新しいゲーム目的なんですよ。DIABLOのように、単にだれよりも強いキャラクターを育てるだけではなく、ある地点でダークロードを成敗して頂点に立つと、今度は自分がダークロードとしてプレイできるようにもなるのです。ネットワーク上では、ゲームをホストする側となり、モンスターをほかのプレイヤーに送り込むことができるわけですね。
PO プレイすることの見返りをプレイヤーに与えてるんですね。
BH でも、もちろん自分が倒されることもあるわけで、そうなるとホストの権限がはく奪されてしまいます。そして次回からは、新しいキャラクターを作ってプレイ開始することができるんです。
PO 面白そうですね。何人までが同時プレイできるんでしょう？
BH 武将の人数分、つまり最大で4人までですね。とはいえ、一人ひとりが7人の侍をコントロールしますから、総勢28人（同時に動くのは16人まで）のキャラクターが入り乱れることになります。マップでいうと、プレイヤーは四隅に設置された城から始まり、中央に位置するダークロードの居城を目指すのです。ダークロードとしてプレイする場合は、ほかのプレイヤーにどんどん配下の魔軍を送り込んで、攻め滅ぼすことになります。

登場予定のモンスターのラフスケッチの一部。和風のモンスターが、Ben氏らの解釈によってアレンジされている

2人の侍が日本の誇る妖怪、カッパをたたき切ったシーン。下のキャラクターウインドウで色が付いているのが、リーダーとして現在プレイヤーが動かしているキャラクターだ。DIABLOと違い、モンスターたちは復活するため、レベルを攻略し終わっても戦闘が少なくなるようなことは決してない

PO 武将同士で戦い合うこともできるんですか？
BH できますよ。ダークロードを真っ先に狙うか、ほかの武将たちを倒してからじっくりダークロードを攻めるかは、プレイヤーの戦術次第ってところですね。武将が死んだ時点でゲームオーバーになるのですが、生き残った配下の7人の侍は、単にゲーム中から消滅したり、浪人となってほかのプレイヤーに取り込まれるのではありません。忠義を尽くした主人の仇を討つため、殺した相手がダークロードであろうがほかの武将であろうが、自分が死ぬまで自動的に攻め込んで行きます。死ねばそれまでですが、成功して無事あだ討ちを成し遂げた後は当然、切腹して果てるんです（笑）。

7人のキャラクターを交換しながらプレイするという戦略的な要素に加え、マルチプレイモードにおけるこれまでにない発想など、目新しい仕様が随所に見られる。Haas氏は、Click社が考えているアイデアを、アクションRPGを手掛けているほかの開発者たちに見てもらい、なんらかの影響を与えることができれば、と語る。作品に対するかなりの自信が見受けられるのだが、残念なことに販売元はまだ決まっていないのだ。

PO E3ではアクレイムエンターテインメント（以下、アクレイム）からの販売予定になっていましたよね。
BH まあ、いろいろあってね（笑）。アクレイムがパソコン市場に興味を失っている、っていうのが大きな理由かもしれないですね。
PO では、現在の開発状況はどうなっているんでしょう？
BH BARBIEを半年で仕上げてそれなりの資金はあるんですが、今は新しい販売元を探しているところなんです。日本でもいい販売元ありませんかね？ THRONE OF DARKNESS自体が日本の歴史や寓話を基に制作されているので、日本市場にある種の期待はしているのですが。
PO ジャパニメーション風のキャラクターを前面に出して、物まねしているソフトよりも、ずっと反応はいいかも知れませんよ。Benさんが手掛けてらっしゃるモンスターにはどういったものが出てくるのですか？
BH 基本となるのは、スケルトンのようなアンデッド系のものなんですが、水の精霊のカッパ、夢を食べるバク、鬼や小鬼なんかの妖怪たちも多く登場します。日系の書店で関連書物をかき集めて調べたんですよ。それから、忘れないうちに言っておきますが、ゲームプレイの要素として独特なのが武器制作ですね。倒したモンスターからは金銭の代わりに鉄や木片などが出てくるようになっています。それを鍛冶屋に渡して、さまざまな武器を制作させるんです。
PO なるほど。お金を持ち歩いているモンスターよりは現実的ですね。どれくらいのパターンがあるんですか？
BH まあ、素材を持ち歩いてるモンスターっていうのも、ある意味変なの

ですが、この組み合わせで作り出せる武器のパターンは無限ですよ。だれもが使用できる剣から、より特殊なおの、やり、弓、手裏剣のような飛び道具も制作可能になります。例えば、剣1振りを作るのに、鉄鋼を七つ使おうが、六つで制作しようが、それはプレイヤー次第なんです。それから、例えば、カッパの水かきを柄の部分に使用すると水魔法に対する耐性ができる、など霊気を帯びさせることだって可能なんです。

PO　魔法には四つの元素があるんですよね。

BH　ゲームの設定としては、大名家の守護となる四つの神が存在し、それぞれ水、火、土、風をつかさどっているんです。このうち一つの神を祭り、お供え物を献上することで新しい魔法を得られるシステムです。もっとも、プレイヤーが信仰できる神殿は一つになっており、4種の魔法を同時に使いこなすことはできません。ただし、信仰がじゅうぶんでないと、神の方から去って行くこともありますし、プレイヤーがその都度神殿を変えることはできるようになってます。

PO　お供え物はどこから入手するんでしょう?

BH　侍それぞれの個性に合わせたクエストも用意しているのですが、そこで得た神器などを祭壇に捧げることができます。武器を作ってくれる鍛冶屋も、もともとプレイヤーに帰属しているわけではなく、森に逃げ込んだ職人を連れて帰ってこなければならないというクエストになっているんです。

最後ではあるが、Click社のバックボーンとも言えるDoron Gartner氏ともインタビューできたので、その模様もお伝えする。Gartner氏は、Blizzard North社時代にはシニアプログラマーを勤めた人で、現在は社長に加え、リードプログラマーとリードデザイナーという大役をこなしている。

Click社の創設者の1人で、社長兼リードプログラマー兼リードデザイナー。Blizzard North社ではシニアプログラマーとして、グラフィックエンジンの開発からAIのコーディングまでを手掛けた。11歳のころからAtari800でプログラミングに興味を持ったが、ハードウェアエンジニアとしてEthernetのHUBを開発した経歴も持つ。DIABLO制作後は、彼を中心としたメンバーでアドオンを作る計画が持ち上がったのだが、できなかったことを実現するためにClick社を設立したのだという。

PO　DoronさんがBlizzard North社を辞めることになった経緯というのは何なんでしょう?

Doron Gartner（以下、**DG**）　DIABLOでやり残したことがいっぱいあってね。アドオンを作る話もあったんですが、アクションRPGというジャンルがさらに広がるようなゲームを作りたかったんです。DIABLOが売れた時点で、DIABLO Ⅱを作るに当たっての制約ができてしまいましたし、DIABLOを作り変えるのは、販売元のマーケット戦略上、許されそうもなかったので(笑)。

PO　じゃあ、Doronさんの中では、この作品はDIABLOの真の続編と言っても良いんでしょうかね。

DG　DIABLOは、本当はターン制で制作されていたのですが、ひょんなことからリアルタイム制に変更されて大ヒットするに至ったんです。これが、アクションとRPGを融合させた新しいジャンルの扉を開いたのは事実です。けれども、逆に発展する余地はまだまだあるんじゃないかと思考錯誤したんです。そのときに書き留めた改善点がTHRONE OF DARKNESSに生かされているんです。

Click社には、2人の日系人が働いている。左から、日本らしさを演出する役目を担う後藤耕史さん、キャラクターデザインを務める赤木俊郎アーロンさん。いちばん右のBaris Yamanさんのように、トルコからやってきたプログラマーもいる

PO　先ほど見たデモから判断する限り、E3で見たバージョンとは随分違っているようですね。

DG　16ビットに対応させましたし、インターフェースも作り変えましたから、パッと見ても雰囲気が異なってますよね。AI周りにも着手して、パーティープレイもようやくできるようになってますから。

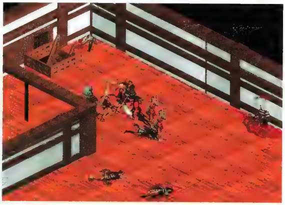
PO　アクレイムとの契約がなくなったことで、開発に影響はあるのでしょうか?

DG　本当は2000年2月に発売する予定だったんですが、今の時点では見通しがつかなくなってますから、予想では2000年の秋くらいになるでしょうね。いろんな販売会社と交渉はしてますが、まあ、空いた時間を使ってゲーム制作に専念できるので、それはそれで良いことです。グラフィックも変更して、3Dにしちゃおうってことも話し合っているんですよ。

インタビュー：奥谷海人／写真：Shinya Aizawa

どのキャラクターでも一応魔法を使えるが、威力やマナの消費量には差があるようだ。魔法を出すキャラクターが、ちゃんと手を合わせているところが細かい

本丸に当たるこの部屋は、完成すればプレイヤーである武将が上座に座り、7人の侍が下座に並ぶ。奥の壁に備え付けられているのが祭壇で、ここに供え物をすれば守護神から魔力を授かれる



これは8ビットカラーで開発されていた時の城内のマップ画像である。流血の多さは、Haas氏の趣味と言って良いだろう

国内発ネットワーク
CESAも本腰を入れるネット
多彩な出展と発表があった東

国内最大級のゲームイベント「東京ゲームショウ '99秋」が9月17日から3日間開催され、合計16万3866人が訪れた。今回の目玉はPlayStation 2。通信機能への対応は2001年ということだが、早くも対応ゲームの話が出ている。これに対して、Dreamcastではネットワークゲームの出展が春に比べてぐんと増えている。これらの最新情報を、トピックスごとにお伝えしよう。

ネットワークイニシアティブ設立 ポータルサイト、統一課金など新展開が

ネットワークゲームの普及、発展を目的とする「CESAネットワークイニシアティブ」の設立が、東京ゲームショウ併催イベント「CEDEC TOKYO 1999」のスペシャルミーティングの席上で宣言された。これは、日本のパソコンゲームにおける普及率の低さや、そのネットワーク技術の遅れを解消するため、CESAがてこ入れを行うものだ。具体的には以下の活動を行う。

① 世界一のパソコンゲームポータルサイトの立ち上げ

現在はメーカーごとにサイトを立ち上げており、最新情報を得るには、それぞれのサイトを見る必要がある。その手間を省くため、各メーカーとリンクして更新情報やゲームニュースなどを一覧できるポータルサイトを作る。コンテンツも充実させ、ゲーム雑誌などとの提携によって新作情報、攻略情報のデータベース化を行う。さらに、さまざまなネットワークゲームのマッチングを行うロビー機能や、麻雀、囲碁、カードゲームなど無料で遊べる各種ゲームも用意される予定。

② 共通の課金を行う「CESAマネー」の提供

従来「ULTIMA ONLINE」のような課金が必要なネットワークゲームを提供するためには、メーカーが独自に課金システムを用意する必要があり、その開発コストの高さが参入を妨げていた。ユーザーにとっても、ゲームごとに課金システムが変わってしまい、利用しにくい欠点があった。これを解消するため、各メーカーが共通して利用できる「CESAマネー（仮）」を確立する。これによってメーカーの新規参入がしやすくなるほか、10円単位の少額課金も可能となるため、これまでにないタイプのサービスも生まれる可能性がある。

このほかにも、各メーカーの製作したグッズの販売やゲームデータのダウンロードサービスも計画されている。サービスは1999年末に開始され、当初は一部の機能しか利用できないが、徐々に充実させていく。

ついにCESAがネットワークゲーム普及に乗り出したわけだが、この動きに合わせて、会員各社から続々とネットワーク対応タイトルが投入されるに違いない。

ついに一般公開されたPS2 通信機能搭載は2001年から

ソニー・コンピュータエンタテインメント（以下、SCE）の次世代ゲーム機「PlayStation 2」（以下、PS2）だが、ゲームショウに先立つ9月13日に発売日、スペックなどの詳細を発表。さらに、ゲームショウでは本体や開発ツール、対応タイトルが初めて一般公開された。PS2は2000年3月4日に3万9,800円で発売され、現行PlayStationとの互換性やDVDビデオの再生機能などが特徴だ。

次世代ゲーム機のスペック一覧

名称	PlayStation 2	ドルフィン（仮）	64DD
発売元	ソニー・コンピュータエンタテインメント	任天堂	ランドネットDD
価格	3万9,800円	未定	未定
通信機能	2001年から対応。ケーブルテレビ網を使用	対応予定	28.8kbpsモデムによる接続
メディア	CD-ROM／DVD-ROM	DVD-ROM	専用ディスク
ベンダー	国内外約200社とライセンス契約	当初は任天堂とパートナー会社のみ	同時発売予定のソフトが10タイトル
特長	・現行PlayStationとの互換性を持つ ・DVDソフトが再生可能 ・8MBの大容量メモリーカードとデュアルショック2が同時発売	・書き込み可能なDVDを検討中 ・PlayStation 2と同等以上の性能	・会員制のサービスで、本体やソフトを購入するには入会手続きが必要 ・ゲームボーイとの連動 ・デジタルマガジンの配信など各種サービスを準備

通信機能については発売時点では搭載されないが、2001年をめどにネットワーク接続アダプターを導入するという。SCEでは、これに合わせてデジタルコンテンツのビット配信ビジネスをスタート。通信機能搭載に合わせて動き出す国内メーカーも多く、スクウェアでは「ファイナルファンタジー」シリーズを通信機能に対応させるほか、コナミ、コーエー、カプコンなども開発に向けて意欲的な姿勢を見せている。

グランツーリスモ2000、スクウェアの「バウンサー」などプレイアブルなゲームが出展された。ほかにもSCEの「電線」、コーエーの「決戦」などのムービーを見ることができた

現在、国内メーカー89社、海外メーカー77社がPS2への参入を決定。開発状況も次々と明らかになり、国内メーカーからはすでに80以上のタイトル名が挙がっている。会場では、ナムコの「鉄拳タッグトーナメント」、SCEの「グランツーリスモ 2000」など、プレイ可能なタイトルも出展され、会期中は常に来場者でにぎわっていた。

WonderGate対応タイトルが 初のお目見え

好調な売れ行きを見せるバンダイのWonderSwan（以下、WS）。PHS、携帯電話と接続してWSに通信機能を付加する周辺機器、WonderGate（以下、WG）の発売を11月に控えているが、その機体と対応タイトルが今回初めて展示された。出展されたタイトルは「ポケットファイター」「たればんだのぐんぺい」など5タイトル。これらは11、12月に発売されるが、バンダイによると、今後も順次タイトルを投入していくとのことだ。

各タイトルの通信対応の内容だが、追加マップのダウンロード、スコアのアップロード（ランキングシステム）などがほとんど。得られた情報を見る限り、シングルプレイ用ゲームの付加要素として通信機能を使っているようだ。当初から「ラグや通話料金の問題から、リアルタイムでの対戦は難しい」という話があったとはいえ、通信機能をメインに据えてデザインされたタイトルの登場が待ち望まれる。

現時点で発表されているWG対応タイトルは5本。このほかにダウンロードして遊べるミニゲームもいくつか用意されるという

こうしたネットワーク化の動きは、ほかの携帯ゲーム機にもあり、ゲームボーイの次世代機「ゲームボーイアドバンス」が対応するほか、ネオジオポケットでも1999年末に「ネオジオポケット ネットワークサービス」を開始する。

ゲームニュース

ワークゲーム
京ゲームショウ

ネットワークに対応して発売されるバーチャロン。対戦に加えて観戦モードも搭載されるほか、ロビー機能を充実させてプレイヤーが独自の大会を開けるようにもなる

前作から6年ぶりに開発が発表されたファンタシースター。これまでのゲーム機では実現できなかった、リアルな3D世界での冒険が可能になる。掲載した画面は、どれもDC実機で動いているものだ

2000年にはファンタシースターオンラインもDCにネットワークゲームが次々登場

セガブースには、今回もDreamcast（以下、DC）用のネットワーク対応タイトルを集めたコーナーが設置された。春のゲームショウと比べると、リアルタイムでマルチプレイ可能なゲームがぐんと増えたのが特徴的だ。

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

中でも「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」（以下、バーチャロン）は、ネットワークでの対戦を体験しようと長蛇の列ができて、30分は並ばないと対戦できないほどの人気だった。バーチャロンは、アーケード版Ver.5.4の完全移植にネットワーク対応を付加したもの。接続にはDWANGOを利用し、ロビーサーバーで相手を見付けてから対戦を行う。ロビーは、すぐに対戦できるイージーロビーと、設定変更やチャットもできるエキスパートロビーの二つが用意される。

ファンタシースターオンライン

さらに、ソニックチームがネットワークRPGを開発していることも明らかになった。タイトルは「ファンタシースターオンライン」（以下、PSO）。同社のRPGシリーズが、ネットワークに対応して復活する。会場ではムービーが発表されただけだったが、さらに新しい情報を得られたのでお届けする。

ソニックチームでは、DCのモデム搭載が決まったころからネットワークゲーム制作を検討しはじめたという。チーム内でネットワークゲームについての研究を行い、「仲間同士が助け合い、何かをやり遂げる楽しみが味わえるゲーム」としてネットワークRPGの制作を決定。その際に、このコンセプトにあった世界観を持つゲームとしてファンタシースターに白羽の矢が立ったわけだ。

ファンタシースターは、今から12年前にセガマークⅢ用に発売されたRPG。その独特な世界観や自由度の高さで好評を博し、メガドライブで続編が2〜4作目まで発売されている。

PSOは4人までのマルチプレイが可能だ。オフライン時は、ほかのプレイヤーの代わりにコンピューターの操るNPCが冒険に同行する。また、何度も楽しめるように、ストーリーは1本道にはしないようだ。これらを総合すると、は「バルダーズゲート」のような、自由度の高いミッションクリア型ネットワークRPGが予想される。接続にはインターネットを利用し、世界中のプレイヤーと冒険を楽しめるということだが、そうすると言語の問題やマッチングのシステムをどう用意するのかなど、疑問点は尽きない。これらをどうクリアしていくのか、注目すべき点の多いタイトルと言える。

マルチプレイ可能なDreamcast用ネットワーク対応タイトル

発売日	タイトル	ジャンル	メーカー
1999年11月11日	田中寅彦のウル寅流将棋 居飛車穴熊編	将棋	アークシステムワークス
1999年11月11日	チューチューロケット!	ドタバタアクションパズル	セガ・エンタープライゼス
1999年11月18日	棋太平GOLD	将棋	ネットビレッジ
1999年12月9日	電脳戦記バーチャロン オラトリオ・タングラム	3D対戦シューティング	セガ・エンタープライゼス
1999年12月	ディーディープラネット	インターネット対戦パーティゲーム	セガ・エンタープライゼス
1999年12月	花組対戦コラムス 2	ドラマチックパズル	セガ・エンタープライゼス
2000年1月	熱闘ゴルフ	ゴルフ	セガ・エンタープライゼス
2000年	ファンタシースターオンライン	ネットワークRPG	セガ・エンタープライゼス
未　定	バルダーズゲート	ネットワークRPG	セガ・エンタープライゼス

10連チャンでラスベガス旅行が当たるネットワーク対応パチンコゲーム

DCのネットワーク対応ゲームの中でもひときわ異彩を放っていたのが、ダイコク電機の「ネッパチ」だ。ネットワーク上で開かれるパチンコ大会に参加して、3連チャン以上すると景品が贈られる。「10連チャンでラスベガス旅行」がキャッチコピーの、通信でもうけることができるパチンコゲームなのだ。

ゲーム内容はというと、玉数を競ったり、ストーリーを楽しむような内容ではなく、純粋にパチンコを打つことを楽しむ本格パチンコシミュレーターとなっている。登場する台は「アレジン」「CRモンスターハウス」「未発表機種」の3種類。どれも現実のパチンコ店に並ぶ、同社の製品だ。未発表機種については、ネッパチ発売に合わせて開発が進められている。つまり、現実の最新機種がネッパチの中でプレイできるのだ。

実機をリアルにシミュレート。くぎの設定も自分で変えられるほか、「換金率2.5円でボーダーラインの店」など、店で実際に行われている設定も用意されている

シングルプレイは、これらの台をシミュレートして楽しむのだが、実機の開発経験を基にしているため、細部まで忠実に再現されている。くぎの調整が自分でできたり、プレイ結果の詳細なデータを一覧して独自に分析できるなど、上級者でも満足できる内容だ。一方で、初心者のためにルールから各機種の特徴までを丁寧に解説したチュートリアルも完備している。

ネットワークプレイは、登場する台を使ってのパチンコ大会だ。ネッパチの発売後から1年間は毎週大会が開催され、専用サーバーに接続すると参加できる。ネッパチを購入したユーザーには25回（初回プレス分は30回）分の大会参加権利が与えられ、毎週1回だけ大会で腕を試すことが可能。ここで3連チャン以上の大当たりを出すと景品がもらえるのだ。

接続料金はというと、ネッパチはインターネットを使用せず、通常の電話回線を使う。そのため、必要なのは電話料金のみで、プロバイダーとの契約や利用料金は一切不要。さらに、常時接続している必要はなく、開始時や大当たり時などのゲームの節目にサーバーと交信するだけなので、1ゲーム当たり平均約40円の電話料金でプレイ可能になるという。

発 売 元：ダイコク電機
問い合わせ先：0568-88-7121
発 売 日：11月25日
価　　格：5,800円

ネッパチで当たる景品一覧

連チャン数	景品内容
10連チャン	ラスベガス旅行
9連チャン	折り畳み自転車、MDプレーヤー、ブランド品など
8連チャン	パチンコ実機、松坂牛、体脂肪計付きヘルスメーターなど
7連チャン	お好みのゲームソフト、グリルパン&たこ焼きセット、ワイン&生ハムセットなど
6連チャン	リラックス4点セット、インスタントカメラ、腕時計など
5連チャン	カニラーメン、くつろぎエアクッションなど
4連チャン	オリジナル携帯電話ストラップ
3連チャン	オリジナルタイピン

ナムコがiモードでゲーム配信 アクションゲームの移植も構想

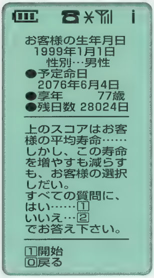
ナムコは、10月1日からiモード向けのゲーム配信サービスを開始した。「ナムコステーション」と名付けられたこのサービスは「いつでも、どこでも、だれとでも」をコンセプトに、既存タイトルの移植やiモード専用ゲームの開発を行い、提供していくもの。ゲームは、タイプによって複数のコンテンツに分けられており、利用契約はコンテンツごとに結ぶ形だ。コンテンツは、現時点で以下の二つが用意されている。なお、どちらも利用料金のほかに通信費が必要。1回のゲームにかかる通信費は数十円程度だ。

namco-i-Land

同社のアーケードゲームを移植したもので、開始時点では「X-DAY」「アブノーマルチェック」「子育てクイズマイエンジェル」「ダービークイズマイドリームホース」の4タイトルが提供されている。利用料金は月額で300円。

ゲーム内容は、基本的にはアーケード版とほぼ同じだが、通信機能の利用によって変更されたこともある。まず、配信する文章や画像が自由に修正できるので、季節イベントや、時事問題を題材にしたクイズの配信が可能になったのが大きな変化だ。また、ランキングシステムを全タイトルに導入し、全プレイヤーの中での自分のランクが分かるようにした。逆に、iモードのパケット通信ではクイズに制限時間を設けられなかったり、全国向けのサービスなので地方に限定したイベントが無くなったという違いもある。

このコンテンツは、しばらくはこの4タイトルのままサービスを続けるが、各タイトルのリニューアルを随時行ってより深く楽しめる内容にしていく予定だ。



自分の寿命を測定するX-DAY。元々テキスト主体のゲームなので、移植はスムーズに行えたという

かわいらしい子供のCGが特徴の子育てクイズマイエンジェル。アーケードの雰囲気を損なわないように移植されている

バンダイも新作続々投入 iモードの次世代機でGUNPEYが動く

クイズゲーム「どこでも遊べガス」でいち早くiモードに参入を果たしたバンダイも、ここにきて新たなコンテンツを続々と発表している。まず、恋愛シミュレーション「mailで恋して」のサービスを10月1日に開始した。架空のメール友達とメッセージを交換、お互いの親密度を高めて恋愛気分を楽しむという内容だ。コンピューターが相手だが、iモードの持つコミュニケーション機能を活用したゲームと言える。今後もゲームを追加する予定で、1999年内には新規に4タイトルが提供される。

また、iモードの次世代機では、GUNPEYがプレイ可能になる。NTT DoCoMoでは次世代機の投入に当たり、10月からゲームの稼働テストを行うが、GUNPEYはそのテスト用タイトルに選ばれた。

株式会社ナムコ 研究部
佐藤　茂氏

株式会社ナムコ 研究部
武田政樹氏

LV lovers!

iモード向けにオリジナルゲームを開発、提供するサービス。ラスベガスの緊張感あふれる雰囲気を楽しむことを目指して、ルールや勝率を完全にシミュレートしたテーブルゲームを提供する。

現在は「ポーカー」「スロットマシン」「ブラックジャック」の3タイトルがプレイ可能だ。どれもコインを使ったゲームだが、枚数を集めて景品がもらえるような内容ではない。コインは駆け引きに緊張感を持たせ、勝ち味を高めるための道具に過ぎない。本場のゲームを純粋に楽しむことが目的なのだ。そのため、ルールはラスベガスで使用されているのと同様のものを採用している。例えば、ポーカーは、ジョーカーが無いものと有るもの、2をすべてジョーカー扱いにするものなどが選択可能だ。

こう書くと、完全に上級者向けのコンテンツに見えるが、ルールの違いは細部だけなので、普通のルールを知っていれば初心者でも気軽に参加できる。一方、上級者は細部にこだわったルールによって、より高度な駆け引きを展開できるようになる。

さらに、通信対応ならではのシステムとして「プログレッシブジャックポットシステム」を採用。これは、全プレイヤーのベット状況を逐一反映して大当たり枚数が増えるという大掛かりなものだ。

今後も、バカラや大小などタイトルを増やしていき、ラスベガスのほとんどのゲームを提供したいとしている。「最終的にはラスベガスの街並みを再現したい。ネオンサインのきらめく高層ビル街の中を、カジノに歩いて向かったり、NPCとの会話で情報収集したり。ハードが進化すれば、それが実現可能なんです」（武田政樹氏・ナムコ研究部）。

なお、現時点ではこれらのコンテンツは、チャットやBBSなどのコミュニケーション機能を持っていない。これはインフラ上の問題があるためだが、これが解消され次第ほとんどのゲームにコミュニケーション機能を持たせるという。また、コンテンツも拡充する方針で、すでにいくつかの企画が動き始めている。

さらに、2000年に発売されるJAVA対応のiモード次世代機に向けても、アクションゲームの移植や開発を行う。namco-i-Landのプロデュースを担当する佐藤茂氏（ナムコ研究部）は「現時点で提供できるのはテキスト主体のゲームだけですが、将来的には『鉄拳』のような、3Dのゲームを動かすことも可能なんです」と語っている。

画面はシンプルだが、本場ラスベガスのカードゲームが手軽に楽しめる、本格的なゲーム内容となっている

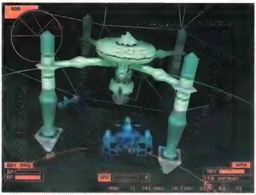
ゲーマーズドリームExpress

延期となっていた「ブルースフィア」のベータテストだが、発売までの新しいスケジュールが決定したのでお伝えする。2000年初頭に新システムへの完全移行を控えた「ダークアイズ」でも、多人数接続テストを兼ねた大規模イベントを11月中旬まで実施している。

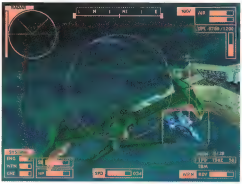
開発が一気に前進 ベータテストは11月中旬を予定

開発が遅れていた「ブルースフィア」だが、ようやくベータテストの時期が見えてきた。秋の東京ゲームショウ '99で実際に触れた人なら知っているように、ゲームを動かす基礎となるエンジン部分がほぼ完成した。現在は、シナリオや武器、エフェクトなどを追加する作業に入っている。このまま順調に開発が進めば、11月中旬にベータテストの開始、年内には正式なサービスの提供が始まるという。

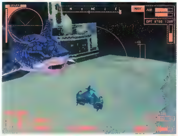
さて、今回は10月1日時点の最新バージョンを見ることができたので、一足先にプレイしてみた印象をお伝えしよう。まず画面だが、海中を感じさせる深い青、そして奥行きのあるグラフィックが美しい。海底都市や海洋生物などのオブジェクトも完成し、このゲームが持つ独自の世界観を強く感じた。気になっていた潜水艇の動きもとてもスムーズだ。インターネットを介したリアルタイムのシューティングは、データ転送の遅延がいちばんの問題。しかし、ブルースフィアはサーバーによる位置管理と独自のデータ処理でこの障害をクリアし、自然な対戦を可能にしたとのこと。



基本となる動作や新しいインターフェースを試すため、余分なグラフィックが取り払われている開発中の画面だ。方位計の形が、自機を取り囲む立体的なものになっている。簡単な対戦をISDN経由で行ったが、敵の動きはかなりスムーズに見えた



海の色に注目してほしい。手前は深い青だが、奥に行くにしたがって徐々に暗くなっていくのが分かる。深海の雰囲気がじゅうぶん伝わるグラフィックとなっている



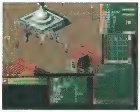
少し古いバージョンの画像だが、海洋生物もデザインされている。自機と対比させてみると分かるが、巨大なモンスターで、ゲーム中で遭遇すればかなりの迫力だろう

潜水艇の操作も分かりやすい。Zキーで前進、Xキーで後退。方向転換はカーソルキーを使って行う。スペースバーで魚雷の発射。シンプルな操作だけに、機敏な操縦や相対位置の把握、そして味方との息の合ったチームプレイが勝敗を分けるかぎになるだろう。

惑星上に存在する海ごとに戦場が分けられ、開発元のユニットによると、一つの海（サーバー）につき300人が同時にアクセス可能になるという。設定では12の海が存在するが、どの時点でどの海を公開するかは未定だ。NTTデータでも、これまでと同様に「3000人同時アクセス」を目標に掲げている。このゲームが公開されれば、かつてない追真のリアルタイムバトルがインターネット上で繰り広げられるはずだ。

待望の新システムが公開目前 前夜祭イベントが毎週開催

試験サーバーで続けられてきた「ダークアイズ」新システムのテストが、いよいよ最終段階に突入した。それに合わせて、開発元のネクステックでは、現在試験サーバー上でイベントを開催している。これは、より多くの人たちに新しいダークアイズを体験してもらうと同時に、多人数の接続について最終的なチェックを行うのが目的だ。



ウインドウ拡大機能をはじめ、すでに多くの機能が商用サーバーに盛り込まれており、今回のイベントは長かった試験期間の最後の仕上げに当たる。新世界の創造に関われるチャンスでもあるので、ダークアイズを今後もプレイするならぜひ参加しておきたい

イベントに参加してくれたプレイヤーには豪華特典も用意される。執筆時点では企画段階のため、特典は検討段階だが、ゲーム内のレアアイテムや、リニューアル後に追加されるモンスターの命名権、オリジナルグッズのプレゼントなどを考えている。新システム移行の「前夜祭」ともいえるこのイベントに、ぜひ参加してもらいたい。開催日などイベントに関する詳しい情報は、ネクステックの公式ホームページに公開されている。イベントはこれまで2回開催され、次回は10月29日。その後は11月中旬まで週一回のペースで開かれる予定だ。

そしてもう一つ、大切な情報がある。新システムが完全に導入されたダークアイズは、2000年初頭に公開される予定だが、それに合わせてクライアントソフトの大幅なバージョンアップが必要になる。今回のパッチはグラフィックデータを含むため、数十MBクラスという大容量だ。これまでの自動パッチによる更新は難しいため、ネクステックではCD-ROM形式での配布を考えている。すでにユーザー登録を済ませた人に対して、新システムへの切り替えに合わせて送付する予定だ。ユーザー登録は、ゲーマーズドリームの利用契約とは別のもので、ネクステックに対して行うものだ。これがないとCD-ROMが発送されてこないので、この機会に登録を済ませておくこと。ユーザー登録や、登録についての問い合わせはユーザーサポートで受け付けている。なお、リニューアルに合わせて製品版のCD-ROMも新バージョンになるので、これからダークアイズを始めようという場合は新パッケージを待ってから購入する方がいいだろう。

年末年始は、郵便が混雑する恐れもある。新世界の公開と同時にプレイするためにも、今のうちにユーザー登録を済ませておきたい。

ダークアイズ公式ホームページ　http://www.dark-eyes.com/

ネクステックユーザーサポート

電　　話：03-3505-4063
受付時間：月曜～金曜の9：00～17：00（祝日を除く）
電子メール：DE_support@sega-nextech.co.jp

©1999 NEXTECH CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.

国 内 外 の 売 れ 行 き が 一 目 で 分 か る

パソコンゲーム売り上げ

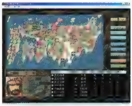
1999年9月調べ

JAPAN

1 信長の野望 烈風伝 パワーアップキット

NEW

コーエー　5,800円
アドオンパック
☎045-561-6861



2 ダンジョンキーパー 2 完全日本語版

1↘

エレクトロニック・アーツ・スクウェア　9,800円
リアルタイム戦略シミュレーション
☎03-5436-6499

3 ULTRA2000シリーズ セガラリー チャンピオンシップ

NEW

メディアカイト　2,000円
レーシング
☎03-5449-2581

4	ヨーロピアン エアー ウォー 完全日本語版	NEW	マイピック　8,800円 フライトシミュレーター ☎03-5805-3629
5	信長の野望 烈風伝 with パワーアップキット	NEW	コーエー　1万3,800円 歴史シミュレーション ☎045-561-6861
6	ディセント3　完全日本語版	NEW	イマジニア　9,800円 3Dシューティング ☎03-3343-8900
7	DARKSTONE	NEW	ズー　7,800円 RPG ☎0268-38-1561
8	ガーディアンズ・ソード 麗のマナ	NEW	TGL　5,800円 RPG ☎0120-301678
9	STARCRAFT EXPANSION SET:BROOD WAR	外↗	ソース　オープン アドオンパック ☎03-3551-5900
10	SHOCK PRICE 500 麻雀II	8↘	SMEインターメディア　500円 テーブルゲーム ☎03-3266-5790

マークはネットワークプレイに対応していることを表します

ヨーロピアン エアー ウォー　完全日本語版

ヨーロッパを舞台にしたコンバットフライトシミュレーター。キャンペーンモードでは、史実に基づいて部隊と基地が配置され、プレイヤーの行動いかんによって展開がダイナミックに変化していく。最大で200機以上が大空を飛び回るので、その迫力に圧倒されることは間違いない。

ディセント3 完全日本語版

全方位型の3Dシューティングとして熟成を遂げた、「ディセント」シリーズの最新作。グラフィックの進化はもちろんのこと、屋外での戦闘も可能になったことで世界が広がった。また、さまざまなゲームモードが導入され、さらに激しいマルチプレイが楽しめるようになっている。

DARKSTONE

シングルで育て上げたキャラクターを使って、マルチプレイが楽しめる「DARKSTONE」。ズーのホームページ(http://www.zoo.co.jp)からダウンロードできるアップデートパッチ(Ver.1.0.3)で、レベル45から選べるようになるステージが新たに追加されている。

■協力ショップ■
OVERTOP(☎03-3255-3443)、T･ZONE神戸三宮店(☎078-331-2070)、パルテック町田店(☎0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(☎03-5956-1111)
協力ショップからいただいたデータを基に、編集部で集計してランキングを作成しました

ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。長らくランキングにとどまりつづけている「信長の野望 烈風伝」だが、そのパワーアップキットが発売されると同時にトップに踊り出た。アメリカでは、五つものシミュレーションがランキングを占めており、このジャンルの人気の高さをうかがわせる。

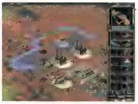
USA

August 1999

1 COMMAND& CONQUER: TIBERIAN SUN

NEW

エレクトロニック・アーツ
$48



2 RAINBOW SIX GOLD PACK

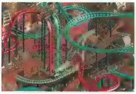
5↗

Red Storm Entertainment社
$27

3 ROLLER COASTER TYCOON

2↘

ハズブロ・インタラクティブ
$28

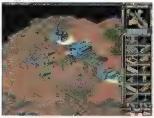


順位	タイトル	前回	メーカー / 価格
4	STARCRAFT BATTLE CHEST	3↘	Havas Interactive社 $43
5	HALF-LIFE : GAME OF THE YEAR EDITION	1↘	Havas Interactive社 $39
6	SIMCITY 3000	4↘	エレクトロニック・アーツ $42
7	NEED FOR SPEED HIGH STAKES	→	エレクトロニック・アーツ $20
8	MONOPOLY GAME	10↗	ハズブロ・インタラクティブ $18
9	CABELA'S BIG GAME HUNTER 2	外↗	ハズブロ・インタラクティブ $19
10	STAR TREK : STARFLEET COMMAND	NEW	Interplay Productions社 $47

資料提供．PC Data（http://www.pcdata com/）
For more info. please call（703）435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr. Suite204. Reston VA20147.
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータを基に毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

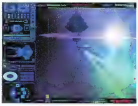
COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN

対戦相手を求めるプレイヤーで、専用サーバーが毎日のようににぎわっている「COMMAND& CONQUER：TIBERIAN SUN」。2大陣営のユニットは特徴がはっきりと分かれているので、いかに作戦に反映していくかはプレイヤーの腕次第だ。



STAR TREK:STARFLEET COMMAND

アメリカで絶大な人気を誇るスタートレックシリーズをテーマにした、スケールの大きな艦隊戦シミュレーション。転送装置で乗組員を敵艦に送り込むなど、劇中での行動を細かなところまで再現できるようになっている。また、おなじみの効果音が使われていることも、ファンにはたまらないポイントだ。



World Charts Foundation

（9月20日〜26日）

順位	タイトル
1	Sid Meier's ALPHA CENTAURI
2	BALDUR'S GATE
3	HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅲ
4	COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN
5	JAGGED ALLIANCE 2
6	MIGHT&MAGIC Ⅶ:FOR BLOOD AND HONOR
7	HALF-LIFE
8	STARCRAFT EXPANSION SET:BROOD WAR
9	SYSTEM SHOCK 2
10	DARKSTONE

資料提供 World Charts Foundation
（http://www worldcharts.com/）
インターネットを使った世界規模の人気エンターテインメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される

ソフトウェア

リリーススケジュール

最新パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載するこのページ。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも表記しているので、チェックしてほしい。タイトルの前に◎が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、黄色セルのタイトルは発売時期に変更があったことを、青色セルのタイトルは新着情報をそれぞれ示している。

発売時期(予定)	タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
1999年10月29日	ULTRA2000シリーズ ワールド・ネバーランド ~オルルド王国物語~	リバーヒルソフト	シミュレーション	2,000円	03-5449-3181	Win 95・98
1999年10月29日◎	ARMORED FIST Ⅲ	マイクロマウス	タンクバトルシミュレーション	未定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年10月29日◎	インペリアリズム Ⅱ 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年10月29日◎	バックギャモン	アンバランス	テーブルゲーム	8,800円	03-5283-3625	Win 95・98
1999年10月29日◎	バルダーズゲート 日本語版	セガ・エンタープライゼス	RPG	9,800円	047-380-6441	Win 95・98
1999年10月29日	スーパーエアーコンバット 3	システムソフト	フライトシミュレーター	8,800円	092-752-5264	Win 95・98
1999年10月29日	レリクス ~ザリカーオブオリジン~	ボーステック	アクションRPG	8,800円	03-5731-2341	Win 95・98
1999年10月29日◎	レブナント 日本語版	アイドス・インタラクティブ	アクションRPG	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年10月29日	マスターブレイズ	日本クリエイト	RPG	9,800円	0729-90-2525	Win 95・98
1999年10月29日	真・マスターオブモンスターズ ファイナル	システムソフト	シミュレーションRPG	8,800円	092-752-5264	Win 95・98
1999年10月29日	銀河英雄伝説 ⅢSP for Windows	ボーステック	シミュレーション	6,800円	03-5731-2341	Win 95・98
1999年10月下旬◎	ヒドゥン&デンジャラス	ズー	コンバットアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年10月◎	RE-VOLT	アクレイムジャパン	レーシング	未定	03-5467-1512	Win 95・98
1999年11月5日	ノクターン	P&A	3Dアクションアドベンチャー	8,800円	042-525-9501	Win 95・98
1999年11月5日	テーマアクアリウム	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	経営シミュレーション	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年11月5日◎	HOMEWORLD	ツクダシナジー	3D戦略シミュレーション	7,800円	03-5272-8955	Win 95・98
1999年11月5日	馬なり1ハロン劇場 98 ローコスト版	ボーステック	シミュレーション	2,800円	03-5731-2341	Win 95・98
1999年11月5日	レジオナル・パワー Ⅱ/Ⅲ&ⅢSPセット	ボーステック	シミュレーション	6,800円	03-5731-2341	Win 95・98
1999年11月12日◎	DELTA FORCE 2	マイクロマウス	特殊部隊シミュレーション	未定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年11月12日◎	USAF	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	フライトシミュレーター	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年11月12日◎	モービル1 ラリー チャンピオンシップ	イマジニア	レーシング	8,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年11月12日	SHADOW MAN	アクレイムジャパン	3Dアクションアドベンチャー	未定	03-5467-1512	Win 95・98
1999年11月12日◎	デオ グラシアス 日本語版	マイピック	戦略シミュレーション	未定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年11月12日	ぷよぷよ通 ぷよぷよもいっしょ(Mac版)	ボーステック	アクションパズル	2,900円	03-5731-2341	Mac
1999年11月19日◎	SPEC OPS Ⅱ: GREEN BERETS	マイクロマウス	特殊部隊シミュレーション	未定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年11月19日◎	ファルコン 4.0 完全日本語版	マイピック	フライトシミュレーター	1万2,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年11月19日	PCゲームベストシリーズVOL.15 パズルボブル	サイバーフロント	パズルアクション	1,980円	052-779-6549	Win 95・98
1999年11月19日	PCゲームベストシリーズVOL.16 大逆襲 2	サイバーフロント	アクション	1,980円	052-779-6549	Win 95・98
1999年11月19日	PCゲームベストシリーズVOL.17 ダライアス外伝	サイバーフロント	シューティング	1,980円	052-779-6549	Win 95・98
1999年11月26日◎	QUAKE Ⅲ ARENA	P&A	3Dシューティング	未定	042-525-9501	Win 95・98
1999年11月26日◎	QUAKE Ⅲ ARENA(Mac版)	P&A	3Dシューティング	未定	042-525-9501	Mac
1999年11月26日	シルバー:白銀の魔王	セガ・エンタープライゼス	RPG	6,800円	047-380-6441	Win 95・98
1999年11月26日	TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION(仮)	アイドス・インタラクティブ	アクションアドベンチャー	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年11月26日◎	Age of Empires Ⅱ: The Age of Kings	マイクロソフト	リアルタイム戦略シミュレーション	オープン	03-5454-2300	Win 95・98
1999年11月26日◎	FLANKER 2.0	マイピック	フライトシミュレーター	未定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年11月26日	ボーステック ゲームパック 99+1	ボーステック	テーブルゲーム	5,600円	03-5731-2341	Win 95・98
1999年11月下旬◎	ダークストーン 日本語吹き替え版	ズー	RPG	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年11月下旬◎	ルナティックドーン Ⅳ 通常版	アートディンク	ネットワークRPG	1万2,800円	043-299-7890	Win 95・98/NT4.0
1999年11月下旬◎	ルナティックドーン Ⅳ グレードアップ版	アートディンク	ネットワークRPG	6,800円	043-299-7890	Win 95・98/NT4.0
1999年11月◎	NASCAR 3	サイバーフロント	レーシング	未定	052-779-6549	Win 95・98
1999年11月	ロードオブパンツァーズ	システムソフト	シミュレーション	未定	092-752-5264	Win 95・98
1999年11月◎	ABOMINATION	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年11月◎	ライバルレルムズ ~魔界統一~ 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年11月◎	B-17 FLYING FORTRESS	マイピック	フライトシミュレーター	未定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年11月◎	サガ 日本語版	マイピック	シミュレーション	未定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年11月◎	ウォーハンマー40,000:ライツオブウォー 日本語版	マイピック	戦略シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年12月3日◎	テーマパークワールド	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	遊園地経営シミュレーション	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98

要チェック! ズームイン新着タイトル

3Dシューティング

発売元 : P&A
発売時期: 1999年11月26日

QUAKE Ⅲ ARENA

世界中のQUAKERが発売を待ち焦がれているシリーズ最新作が、日本でも発売される。マルチプレイでの面白さを追求して制作されている本作は、すでにリリースされているテスト版でも大いなる支持を集めている。Mac版も同時発売が予定されており、日本でのQUAKERが急増する可能性は大きい。

アクションアドベンチャー

発売元 : アイドス・インタラクティブ
発売時期: 1999年冬

アーバン・ケイオス(仮)

20世紀最後の1ヵ月、世界中の都市は多発する犯罪によって混とんとした状況に陥っていた。都市には、泥棒やテロリスト、暴力的なカルト教団などが潜んでいる。プレイヤーは、女性警官のD'arci、自警団員のRoperのどちらかとなって、世界へ秩序を取り戻すために戦うのだ。

発売時期(予定)	タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
1999年12月9日	英雄伝説V 海の檻歌	日本ファルコム	RPG	未定	042-527-6501	Win 95・98
1999年12月10日	マイト&マジック 7:フォーブラッドアンドオナー 完全日本語版	イマジニア	RPG	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年12月10日	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～	イマジニア	RPG	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年12月10日	エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～	イマジニア	RPG	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年12月10日	ファイティング スティール 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	未定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年12月10日	メック ウォーリア 3 日本語版	マイピック	3Dアクション	9,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年12月17日	シヴィライゼーション:コールトゥパワー 完全日本語版	サイバーフロント	戦略シミュレーション	9,800円	052-779-6549	Win 95・98
1999年12月17日	トゥームレイダー:ザラストレベレーション(仮) 日本語版	アイドス・インタラクティブ	アクションアドベンチャー	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年12月17日	銀河英雄伝説 VI	ボーステック	シミュレーション	1万800円	03-5731-2341	Win 95・98
1999年12月	ウィニング ポスト 4 with パワーアップキット	コーエー	競馬シミュレーション	1万3,800円	045-561-6861	Win 95・98
1999年12月	ウィニング ポスト 4 パワーアップキット	コーエー	競馬シミュレーション	5,800円	045-561-6861	Win 95・98
1999年12月	トゥームレイダー 3 日本語版(Mac版)	アイドス・インタラクティブ	アクションアドベンチャー	7,800円	052-775-8380	Mac
1999年12月	あすは恋して	アンバランス	シミュレーション	3,980円	03-5283-3625	Win 95・98
1999年12月	ロマンシア	アンバランス	アドベンチャー	7,800円	03-5283-3625	Win 95・98
1999年12月	お気軽囲碁デラックス 2	GFiネット	囲碁	3,900円	03-3498-6517	Win 95・98
1999年12月	囲碁大全	GFiネット	囲碁	1万5,800円	03-3498-6517	Win 95・98
1999年12月	大戦略VI	システムソフト	戦略シミュレーション	1万800円	092-752-5264	Win 95・98
1999年12月	MESSIAH	ズー	3Dアクション	未定	0268-38-1561	Win 95・98
1999年12月	ガンドレス	スターフィッシュ	シミュレーション	未定	03-3366-1552	Win 95・98
1999年12月	UNREAL TOURNAMENT	ソース	3Dシューティング	オープン	03-5350-4844	Win 95・98
1999年12月	THE WHEEL OF TIME	ソース	アクションRPG	オープン	03-5350-4844	Win 95・98
1999年12月	DIABLO II	ソース	アクションRPG	9,800円	03-5350-4844	Win 95・98
1999年12月	レイルロード・タイクーン II 完全日本語版(Mac版)	マイピック	鉄道シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Mac
1999年12月	サイレントハンター II 日本語版	マイピック	シミュレーション	未定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年12月	シヴィライゼーション II:テスト オブ タイム 日本語版	マイピック	シミュレーション	未定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年12月	パンツァージェネラル 3D 日本語版	マイピック	シミュレーション	未定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年秋	ルービックス 2000 日本語版	マイピック	パズル	未定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年冬	ノマドソウル(仮)	アイドス・インタラクティブ	3Dアクションアドベンチャー	9,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年冬	DAIKATANA	アイドス・インタラクティブ	アクション	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年冬	大刀～ダイカタナ 日本語版	アイドス・インタラクティブ	アクション	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年冬	アーバン・ケイオス(仮)	アイドス・インタラクティブ	アクションアドベンチャー	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年冬	三国志 VII	コーエー	歴史シミュレーション	1万3,800円	045-561-6861	Win 95・98
1999年冬	Combat Flight Simulator追加パック:コンバットパイロット ゼロ戦航空隊	イマジニア	フライトシミュレーター	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	ソーラー 完全日本語版(仮)	イマジニア	シミュレーション	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	ドラカン 完全日本語版	イマジニア	3Dアクションアドベンチャー	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	ファラオ 完全日本語版(仮)	イマジニア	シミュレーション	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	MIDNIGHT GT	イマジニア	レーシング	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	F/A 18	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年冬	Flight Simulator 2000	マイクロソフト	フライトシミュレーター	未定	03-5454-2300	Win 95・98
1999年末	RPGクリエイタープロ 2	アイジーエス	RPG作成ツール	未定	045-451-5818	Win 95・98
2000年2月	TACHYON:THE FRINGE	マイクロマウス	スペースコンバットシミュレーション	未定	03-3376-8061	Win 95・98
2000年2月	メサイヤ	ズー	3Dアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98
2000年3月	SPEC OPS:MISSION 2000	マイクロマウス	特殊部隊シミュレーション	未定	03-3376-8061	Win 95・98
2000年初頭	ウルティマIX:アセンション	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年初頭	NBA ライブ 2000	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年初頭	ザ・シムズ(仮)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	9,800円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年初頭	ノックス 完全日本語版(仮)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	アクションRPG	未定	03-5436-6499	Win 95・98
2000年初頭	スーパー バイク 2000(仮)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	レーシング	未定	03-5436-6499	Win 95・98
2000年春	GIANTS ～CITIZEN KABUTO～	イマジニア	3Dアクション	未定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年春	HOSTILE WATERS	イマジニア	シューティング	未定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年春	F/A-18E スーパーホーネット 完全日本語版	イマジニア	フライトシミュレーター	未定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年春	TEAM FORTRESS 2:BROTHERHOOD OF ARMS	イマジニア	3Dシューティング	未定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年春	RALLY MASTERS	マイクロマウス	レーシング	未定	03-3376-8061	Win 95・98
2000年春	MAXIMUM OVER KILL	マイクロマウス	アクション	未定	03-3376-8061	Win 95・98
2000年春	WOLFPACK 2	マイクロマウス	潜水艦シミュレーション	未定	03-3376-8061	Win 95・98
2000年春	COMANCHE 4	マイクロマウス	ヘリコプターシミュレーション	未定	03-3376-8061	Win 95・98
2000年夏	HEAVY METAL F.A.K.K.2	P&A	3Dアクション	未定	042-525-9501	Win 95・98
2000年夏	KISS:PSYCHO-CIRCUS	P&A	3Dアクション	未定	042-525-9501	Win 95・98
2000年秋	RUNE	P&A	3Dアクション	未定	042-525-9501	Win 95・98
2000年冬	MAX PAYNE	P&A	3Dアクション	未定	042-525-9501	Win 95・98
2000年	ウィザードリィ エンパイア	スターフィッシュ	ダンジョン探索RPG	未定	03-3366-1552	Win 95・98
2000年	ディノクライシス	カプコン	3Dアクションアドベンチャー	未定	03-5820-2695	Win 95・98
2000年	DUKE NUKEM FOREVER	P&A	3Dシューティング	未定	042-525-9501	Win 95・98

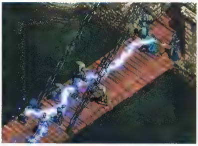
※この情報は1999年9月末日現在のものです。

アクションRPG

発売元 ：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売時期：2000年初頭

ノックス 完全日本語版(仮)

100を超える魔法や武器、トラップが使用できるアクションRPG。シングルプレイでは、異なる三つの冒険が用意されている。また、マルチプレイでは、協力プレイやデスマッチ、キャプチャーザフラッグなどのモードが楽しめる。完全日本語版なので、重厚な世界観を存分に味わえそうだ。



シミュレーション

発売元 ：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売時期：2000年初頭

ザ・シムズ(仮)

プレイヤーによって構築された住居空間で生活する人々。そんな彼らの生活を観察することができるシミュレーションが、日本語化されて発売される。本作は、「シムシティ」などを手掛けたWill Wright氏の最新作。ほかのゲームには無い、独特の面白さが体験できるだろう。

Play Online

今月は、待望の「Age of Empires」の続編やリアリティーを極限まで追求したレーシングゲーム「MOBIL1 RALLY CHAMPIONSHIP」など、幅広いジャンルの作品を5本ピックアップした。それぞれがどんなゲームなのか、4人がさまざまな角度から検証・評価してみた。

MOBIL1 RALLY CHAMPIONSHIP

日本語ベータ版評価

☞p.063

Age of Empires II : The Age of

日本語ベータ版評価

☞p.068

目のくらむような太陽光が差し込んできたり、沿道では、カメラマンがフラッシュをたいて撮影していたりと、かなり細かいところまで演出が行き届いた秀作。ウェールズの森やアイルランドなど、多種多様なコースが用意され、それぞれの路面の状況によって変化する走行音が非常によくできている。ナビゲーターの声や矢印のほか、ミニマップで、どこをどう曲がるかが指示されるが、ドライバー視点だと、どこが道なのか分からずにコース外にはみ出すことが多かった。カーコントロールも難しく、本物志向のラリーゲームを求めている人にぴったりの作品である。

この手のシミュレーションでは、“どの建物で何が生産できるのか”、“それぞれのユニットはどういうレベルアップをするのか”という基本的なルールを覚えるのに苦労する。しかし、このゲームでは、テクノロジー系統図がゲーム中に参照できるなど、遊びながら徐々に理解できるような配慮がされている。ただ、ユニットの種類が多く、文明の発展の仕方が非常に複雑で、できればこの点はもう少しシンプルにしてほしかった。さまざまなゲームモードの中でも、初めから資源が豊富に用意された“デスマッチ”は、生産面を気にせずに、戦闘に集中できるのがいい。

このタイトルは、「ラリーとはこういうシビアなレースだったのか」とあらためて教えてくれるシミュレーターだ。本場のラリーといえば、『CAR GRAPHIC TV』でしか見たことはないが、コースの幅員が狭く、単なる田舎道を激走している印象を持つ。このゲームはそれを忠実に再現しているのだ。グラフィックのリアリティーは、「セガラリー2」を上回っており、砂利を巻き上げる様子が細かく描画されている。コースアウトによって、内部の駆動部品（ギア、ハンドル、ブレーキ）などが次々にダメージを受けていく過程がリアルに再現されるが、ゲームならではの面白さに欠ける。

このゲームをプレイした第一印象として、完全に日本語環境で楽しめることに感動した。11月号のクロスレビューで紹介した「COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN」はよくできたタイトルだが、英語版だったので、操作に戸惑うことが多かった。AoE IIは11月26日の発売と同時に、日本語版Zoneで対戦できるようになるため、英語が苦手なプレイヤーでも、気軽にマルチプレイが楽しめそうだ。ただし、13もの文明ごとに、数多くのユニットが用意されており、ゲームのボリューム感に圧倒される。ユニットを管理するための操作が複雑で慣れるまでが大変だ。

ラリーカーを運転するリアリティーを強く求める人には、じゅうぶん満足できる作品ではないだろうか。タイヤが小石をかむ音、ドライバーズビューでガラスに雨粒が降りかかる様子、クラッシュで受けたダメージが再現される車体の破損具合など、サウンドや演出面は非常に凝っている。芝や砂利道、前方に見える山並みの風景などのグラフィックもきめ細かく、その美しさに軽いショックを受けた。ただし、タイトなコーナーが次々と待ち受け、しかも2車線分ほどの幅の狭いコースを延々と走り続ける難しさに、少々嫌気が差したのも事実。コースの難易度は非常に高い。

チュートリアルが非常に丁寧で、しかも面白い。建物やユニットの作成、食料や資源の集め方、外交の方法などがひととおり学べる、初心者にも優しい機能だ。さまざまな文明を発展させていき、それに応じてより強力なユニットを作成していく過程が楽しいが、当然時間もかかる。せっかちな人には、序盤から食料や資源がたくさん保有でき、しかも進化した時代から開始して強力なユニットが操れる“デスマッチ”というゲームモードをお勧めしたい。ユニット数はかなり多く、それが幅広い戦術を可能にするが、私にとっては使いこなすには困難なほどだった。高度な戦術が試せる奥が深いゲームである。

激しい起伏が多く、曲がりくねった悪路が見事に再現されている。当然ながら、運転ミスをすれば車がダイナミックに跳びはねたり、横転したりする。とはいえ、本作は決して大味なレーシングゲームにはなっていない。車の機動や車体へのダメージが精密にシミュレートされているので、適当な運転ではコースの完走すら難しいほどだ。また、ゲームモードが多く、シンプルなゲームになりがちなレーシングを、長く遊べるものにしている。グラフィックも美しいが、薄っぺらに描かれた木が気になった。ゲームセンターにあるような大型筐体で遊べたら、ものすごい迫力だろう。

日本語版の出来栄えがとてもいい。アニメーションがすごく丁寧に描かれているので、ユニットの行動を見ているだけでも楽しい。各文明の個性や特徴もきちんと打ち出されていて、マルチプレイでの戦略にも奥深さが生まれた。多くの作業を並行して進めなければならず、先を読んで迅速にユニットに指示を出すのは大変。だが、その忙しさにきっちり対応しながらうまく相手を打ち倒すことができると、優越感に浸れるはずだ。ただ、時代の進化によってユニットやテクノロジーがグレードアップしていくシステムや、各文明の特徴を全部把握するのはつらいかも。

クロスレビュー

FLANKER 2.0

ベータ版評価

☞p.074

上級者用のフライトシミュレーターであるのだが、Trainingモードでは、離陸や着陸はもちろん、"AEROBATICS""CARRIER"など、さまざまな状況を想定した練習が可能で、時間をかければ、初心者でもなんとか飛ばせるようになるはず。Arcadeモードでも、武器・燃料を無限にしたり、敵のスキルを変更して難易度の調整が可能である。墜落してもそのままプレイができるImmortalという設定もあるので、自分の技量に合わせた戦闘が楽しめる。MiG-29やF-117など、敵の戦闘機の種類も多く、しばらく飽きずにプレイできるだろう。

水色の機体が美しく、風景や戦艦のビジュアルがよく作り込まれている。ただし、1024×768ドット、32ビットカラーで主なビデオオプションをすべてオンにしてみたところ、Athlon 600MHz+Riva TNT2でもかなりコマ落ちした。ArcadeやTrainingモードで、初心者でもそこそこ楽しめるのがうれしいが、戦闘機同士のドッグファイトになると、不慣れな自分では、敵機の姿を拝むこともできない。相当練習しないと、マルチプレイは楽しめそうにない。また、MIDIで再生されるBGMがロシア風にアレンジしてあり、なかなかいい味を出している。

西側諸国の機体を操るフライトシミュレーターをいくつかプレイしたことがあるが、たいがい誤って急激な戦闘機動(無謀な機動)をしても、何とか持ちこたえて態勢を整えるということが可能だった。それに比べ、このロシア戦闘機は、そのような機動を行うと見事にバランスを崩し、機体をコントロールできなくなる。機体の操縦に熟練した技術を要する、シミュレート性を重視したタイトルだ。FS初心者が購入するのに最初の1本目としては勧めにくいが、種類が豊富なTrainingモードもあり、簡単にゲームが始められる配慮はなされている。全体的に見ても良質なタイトルだ。

ゲームモードが多彩で、手軽にフライトを楽しむこともできれば、綿密にミッション遂行を目指すこともできる。グラフィックもきれいで、特に上空から見た地形の描写はとてもリアル。ミッションエディターも分かりやすいインターフェースになっている。しかし、フライトモデルが実機に忠実であるがゆえに、思いどおりの飛行をするにはかなりの腕前が必要。Trainingモードで操作手順を覚えることはできるが、だからといって初心者への敷居が低くなっているとは感じられなかった。多少はフライトシミュレーターに関心や知識がある人の方が、存分に楽しめるタイトルだ。

ノクターン

[illegible]プレリリース版評価

☞p.084

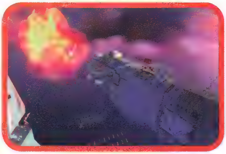
操作しにくいのだが、カメラ位置ががらりと変わる映画的な場面切り替えが絶妙である。主人公の渋い声やストーリー展開など、演出面が素晴らしく、昔のアドベンチャーゲームのテイストも持っている。2丁拳銃を使って、別方向の敵を同時に倒せる点など、アクション面でも優れたところはあるのだが、目の前にモンスターが現れると、主人公がその陰に隠れ、どっちを向いているのか分からないという状況が生じた。パニックに陥るが、それも演出の一部なのかもしれない(笑)。ただ、高い所から落ちて一瞬で死ぬような場面があり、悔しい思いをすることが多々あった。

操作性の悪さから「バイオハザード」を5分でギブアップした私だが、最近、ホラーアクションはなぜか人気が高い。迷路のようなマップの中で次々と視点が変わるため、難易度は高く感じられるが、我慢してプレイしているうちになぜ解きが楽しくなった。ホラー映画風のサウンドエフェクトが秀逸で、"狼の森"では、敵からの襲撃を予感させるBGMと落雷の激しい効果音が、恐怖感をあおる。ゾンビをショットガンで撃った際の、肉片が飛び散るビジュアルもホラー映画そのまま。Athlonに最適化されているので、1280×1024ドットという高解像度でも、そこそこ快適にプレイできた。

私の環境では動作こそ重かったものの、主人公の走る姿や衣類の揺れ具合、呼吸に合わせて動く胸板の動きなどが非常にリアルで、グラフィックは前評判どおりのすごさだった。ゾンビを倒してからしばらく時間がたつと、その死体にハエがたかり始めるといった演出の小技も利いている。視点が頻繁に変わるのが最初は気になったが、プレイし続けると操作の違和感はなくなった。プレリリース版を試した限りだが、どのステージも序盤でかなりつまずくと思われる高い難易度には閉口した。プレイしていてそう快感が得られなかったのは残念だ。

操作方法や、視点が場所によって切り替わる点は、「バイオハザード」のゲームシステムに近い。キャラクターのグラフィックや動きは、非常に精巧に作り込まれている。途中にムービーを挿入しながら、ストーリーに沿ってゲームが展開していくのだが、日本語字幕が表示されるので分かりやすい。ハードボイルドな雰囲気が漂う、落ち着いたトーンのストーリーは重厚で奥行きがあり、長く楽しめることだろう。ただ、ストーリーの進展がダラダラしているように感じた。また、ゲーム途中のムービーが、単なるストーリー説明になっているものが多かったのも残念だ。

HOMEWORLD



☞p.090

シミュレーションの新しい方向性を提示した傑作である。ズームや回転など、視点を自由に変更することで、スペースコンバットシム並みの迫力ある戦闘が眺められる。操作も想像以上に簡単で、慣れれば、広いマップの各所で同時に何十機ものユニットを自在に操れるようになるはずだ。荘厳な音楽が流れ、ゲームにいっそう深みを持たせているが、挿入されるムービーはあまり凝った作りではなく、それが非常に残念だった。しかし、不満に思ったのはその点だけで、シミュレーションの歴史を塗り変える作品であることは確かだ。

「COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN」の戦闘の舞台を宇宙空間に移したようなゲームで、操作系が非常によく似ている。グラフィックは段違いに美しく、SF映画のワンシーンを見ているような感動を覚える。ただし、このゲームは低解像度でプレイした場合、魅力が半減する。3DNow!をサポートしているため、Athlonのようなパフォーマンスの高いCPUを搭載して、マシンパワーに余裕を持たせ、ぜひ、1280×1024ドット、32ビットカラーでプレイしてほしい。広大な宇宙空間の中で繰り広げられる戦闘シーンを、拡大縮小して見ているだけで楽しめる。

3Dのユニットで自由に編隊を組んで攻撃するというシステムには、戦略シミュレーションが好きな人でも、最初に多少の慣れが必要になる。ただし、プレイを開始してみると、視点が360°回転できるという新奇な操作性は非常に快適で、違和感はない。資源の収集、ユニット作成といったシステムは、従来のリアルタイム戦略シミュレーションと基本的に変わらないが、宇宙空間で繰り広げられる迫力ある戦闘シーンを間近で見ると、今までのこのジャンルにはない新鮮さを感じた。特に、フォーメーションを組んだ戦闘機が敵を撃墜していくシーンは美しく、必見である。

ゲームシステムは、オーソドックスなリアルタイム戦略シミュレーション。だが、戦闘の舞台となるのが2Dのマップではなく、3Dの宇宙空間である点が特徴的。ユニットのフォーメーションが球状、壁状など立体的に構成されたり、戦闘や移動シーンのアニメーションが、流れるような滑らかさで美しく描かれていたりと、視覚的な魅力が大きい。操作方法は、分かりやすいTrainingモードできちんとマスターできる。選択したユニットを中心に据えて、360°どこからでも見ることができる視点操作も便利で、3D宇宙空間の広大さを感じさせる。従来の戦略シミュレーションに物足りなさを感じている人にお勧め。

戦略好きゲーマー Don't miss this chance!

ベータテスター：THE CHOSEN

編集部が入手したベータテスター枠を毎回プレゼントする連載ページ。今回募集するタイトルは「WARLORDS BATTLECRY」だ。ターン制戦略シミュレーションの名作が、2000年に発売されるシリーズ第4作目では、リアルタイム制に生まれ変わって登場する。

WARLORDS BATTLECRY

WARLORDS BATTLECRYとは？

ターン制戦略シミュレーションの基本形と言われてきたWARLORDSシリーズ。ファンタジー世界を舞台にしたシミュレーションとしては、「WARCRAFT」と双へきを成すほどの出来であると評されたこともある。そのWARLORDSシリーズが、"BATTLE CRY"と名付けられたシリーズ4作目では、リアルタイム制への方向転換をする。

「WARLORDS BATTLECRY」(開発元：Strategic Studies Group社、発売元：Red Orb Entertainment社)のストーリーは、"暁の島"を舞台に、魔力を備えたLucifusとNavaarという二つのいん石のかけらをめぐって住民と魔軍が抗争を開始するというものである。プレイヤーは善と悪の両サイドからプレイすることが可能で、最終的な勝利条件は10種類程度あるようだ。

このゲームの特徴と言えるヒーローユニットは健在で、個々のヒーローは8種族16職種に及ぶユニットを統率する。ヒーローは影響範囲を持っており、その中にいるユニットはヒーローの持つ特殊能力の恩恵を受けるわけだ。多くの特殊アイテムに加えて、魔法は80種類も用意されている。また、ゲーム中にはサブクエストもあるため、RPGの要素が強い作品ではあるが、本質的に戦略シミュレーションであるのは変わらない。AIも精密に作り込まれており、難易度が高めになると予想される。最大4人までのマルチプレイが専用サーバーで楽しめる。

従来のターン制WARLORDSファンも悲しむことはない。このバージョンが2000年3月に発売された半年後には、同作品のターンベース化されたものが発売される予定なのだ

戦略シミュレーション愛好家必見の応募方法はこれだ！

このベータテストは、全世界でもごく少人数しか参加できない、まさに選ばれた者だけが参加できるテストである。今回は、弊誌読者のために5人分のベータテスター枠を確保した。

応募する際には、必要事項を記入の上、件名を「BATTLECRYベータテストへの応募」とした電子メールをthe-chosen@play-online.comまで送信すること。なお、「WARLORDS BATTLECRYのベータテストにかける意気込み」というテーマで簡単な英文を書いてもらい、それを選考する際の参考にさせていただく。締め切りは、1999年11月23日中とする。

また、今回のベータテストに外れた方の中から抽選で5名の方に、製品版をプレゼントするので、どしどし応募してもらいたい。なお、ベータテスト権とプレゼントの当選者の発表は、編集部からの連絡と製品の発送によって代えさせていただく。

応募要項

参加資格：英文でバグの報告を忠実に行える自覚のある人

応募する際の記載事項：氏名、郵便番号、住所、電話番号、年齢、電子メールアドレス、好きなゲームジャンル、使用するパソコンのスペック(CPU、メモリー、ビデオ、サウンド、インターネットへの接続方法)、英文による簡単なPR文

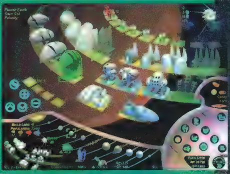
備考：なお、今回ご応募いただいた際の各種データは、株式会社マイピック(日本におけるWARLORDS BATTLECRYの発売元)と編集部で共有させていただきます。

(例)
氏名：広尾一郎
郵便番号：150-0011
住所：東京都渋谷区広尾1-13-7
電話番号：03-1234-5678
年齢：27歳
電子メールアドレス：ichi@play-online.com
好きなゲームジャンル：戦略シミュレーション
使用するパソコンのスペック
CPU：Pentium Ⅲ 500MHz
メモリー：128MB
ビデオ：Viper V770
サウンド：MonsterSound MX300
インターネットへの接続方法：ISDN
英文によるPR文：I am a strategy-game fan. I played from Warcraft series to the latest Total Annihilation: Kingdoms, and off course the whole series of Warlords. Because I casually play both Real-time and Turn-base games, and I know by heart the overall gaming experience is far more important than the style and the look of the game.

Strategic Studies Group社の新作 REACH FOR THE STARS

オーストラリアを拠点としているStrategic Studies Group社は、1982年に設立された古参の開発会社である。AIの開発には定評があり、レベルエディターやカスタムツールを公開して、ファンにゲームを最大限に楽しんでもらうことを信条としているようだ。

数年前に、Strategic Simulations社の傘下に入り、最近ではコンスタントにゲームをリリースするようになってきた。最新作は「REACH FOR THE STARS」で、1983年に同社から発売された作品の復刻版である。オリジナル作品は、戦略シミュレーションの基礎作りにも貢献した名作として知られている。新作は30のシナリオを基本とするランダム制で、長時間楽しめるように設計されたターン制戦略シミュレーション。16種族の中からプレイでき、それそれが独特の進化過程を持った、"「CIVILIZATION」の宇宙版"といった趣のタイトルである。ユニットへのコマンドも多様で、マルチプレイでは最大6人までが楽しめる。



REACH FOR THE STARS独特のインターフェースは、使いやすさを重視して設計された。登場するユニット数も多く、個性的なものばかりだ。

Play Online Exclusive Review

048 TOMB RAIDER:THE LAST REVELATION(ネットワーク非対応タイトル)
049 NASCAR RACING 3
050 SILVER：白銀の魔王(ネットワーク非対応タイトル)
051 DISCIPLES:SACRED LANDS
052 ルナティックドーン Ⅳ
053 FLIGHT UNLIMITED Ⅲ(ネットワーク非対応タイトル)
054 サガ　完全日本語版
055 RE-VOLT
056 DRIVER(ネットワーク非対応タイトル)
057 アステロイド(ネットワーク非対応タイトル)

アイコンの見方

アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン

メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン

マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

CD-ROMアイコン

このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.156~p.158を参照してください。

Information	
開発元	：マイクロソフト株式会社
販売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	：オープン
OS	：Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	：Pentium 90MHz以上
メモリー	：Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	：800×600ドット　256色以上
HD容量	：80MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中

Informationの見方

★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。

★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95／98上(MS-DOSプロンプトの英語モード)でも動作します。

★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。

★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐に渡っております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。

★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、── の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。

★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさるさいは、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン

ネットワーク非対応タイトルであることを表します。

トゥームレイダー：ザラストレベレーション

原点に立ち返ったゲームデザインで冒険のだいご味をとことん追求

多くのプラットホームに移植されてきた、人気アクションアドベンチャー「トゥームレイダー」も、本作で4作目となる。簡単な操作の組み合わせで華麗なアクションを繰り出せるそう快さと、頭を悩ませるなぞは今回も健在だ。

冒険の舞台はエジプト 遺跡の探検が存分に味わえる

シリーズ4作目に当たる「TOMB RAIDER：THE LAST REVELATION」(以下、TRTLR)は、おなじみの3人称視点のアクションアドベンチャーだ。ジャンプなど数種類のアクションをうまく組み合わせ、場面ごとにその応用を考えながら障害を乗り越えていく。練り込まれたパズルのような迷宮に頭を悩ませながら、軽快な動きのキャラクターを思うがままに操作するのが実に楽しい。

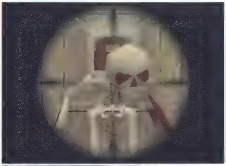
主人公であるララ・クロフトの職業はトレジャーハンターだ。2作目、3作目と、全世界をまたに掛けた探検の旅を繰り広げてきた。しかし、TRTLRでは、舞台はエジプトの遺跡に限定される。これによって、舞台そのもののスケールは小さくなるわけだが、逆に、前作までの展開で少なからず感じられた、大味さが取り除かれている。トゥームレイダーシリーズ本来の持ち味であるなぞ解きの楽しさや、遺跡という閉じられたミステリアスな雰囲気がより深く味わえるようになったというわけだ。

今回の執筆に使用したTRTLRは、先日開催された東京ゲームショウで出展されていたTGSバージョン。システムやアクションなどはほぼ盛り込まれているものの、サウンドは開発途中で効果音しか入っておらず、BGMが無かった。そこで、サウンドについては詳しい評価を差し控えたい。

ストーリーに関しては、プレイ可能なのが1ステージのみだったので詳細は不明だ。ただし、TRTLRの年代的位置付けはシリーズ1作目よりも前で、ララがトレジャーハンターとして駆け出しだったころのストーリーが語られるようだ。

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information	
開発元	：Core Design社
販売元	：アイドス・インタラクティブ株式会社
問い合わせ先	：アイドス・インタラクティブ株式会社 ユーザーサポート 052-775-8380
価格	：英語版は7,800円、日本語版は8,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：未定
メモリー	：未定
ビデオ	：DirectX6.1対応のビデオカード
HD容量	：未定
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX6.1対応のサウンドカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：未定
発売時期	：英語版は11月26日、日本語版は12月17日



新登場のレーザーサイトをリボルバーに装着。スケルトンは不死身なので、普通の自動照準で攻撃しても効果がない。しかし、これで狙いを付けて頭部を吹き飛ばせば、敗走させられるのだ

ち密なテクスチャーによって遺跡の怪しげな雰囲気が見事に演出されている。光の影響も計算されているので、影の濃淡もリアルタイムに変化する

ゲームをスタートすると、そこはすでに遺跡の中。これが製品版で最初のステージになるかどうかは疑問だが、エジプトが舞台でありながら、どこか東洋的な雰囲気がある。

単純明快な操作はこれまでどおり 新たなアクションで応用範囲も拡大

操作方法は実によく考えられていて、種類も少なく覚えやすい。アクションボタン一つで、武器を手にしているならば攻撃をし、操作可能なスイッチがあればそれを動かすなど、場面に応じて違う働きをする。ジャンプも、ほかのボタンとの組み合わせで跳び方に違いが出る。こうした操作の組み合わせを考えながら、行く手をさえぎる障害を乗り越えていくのだ。また、ロープを伝って登り降りをするアクションも追加されている。

今回新たに加えられた要素として、複数のアイテムを組み合わせて使用するシステムがある。一例を挙げると、初登場のアイテムであるレーザーサイトを武器に装着すれば、スナイパーモードによる狙い撃ちが可能になる。ズームの倍率は自由に変えられるので、駆使すれば、接近戦をかなり減らして体力を温存できるだろう。もちろん、それを使わなければ先に進めない場面にも随所で遭遇する。ゲームを進める上で、行動の選択肢が増えたわけだ。

前作まではドアを開けるスイッチを押しても、場所が離れていてどのドアが開いたのか分からないなど、アクションの効果がどこで現れたのか、プレイヤーに伝わりにくい場合があった。これを解消するため、TRTLRではマップデザインやカメラアングルにこだわり、なるべくララのいる画面内でアクションの結果を見せるという。新要素というほどではないが、これによって、理不尽な行き詰まり方に悩まされるような状況がぐんと減るだろう。

タイトルに「LAST」と付いて最終作の雰囲気も漂わせるTRTLRは、かなり気合いの入った作りとなっている。前作からのファンにとってはもちろん期待の新作であるが、これはファンならずとも要チェックのゲームだろう。

(木下吾一)

グラフィック	★★★★
サウンド	注
操作感	★★★★
総合評価	★★★★

注：TGSバージョンではBGMが無く、効果音も仮のものなので未評価とした

周囲を見回したとき、プレイヤーの視界をさえぎらないようにララの体が半透明になる。遊びやすさを考えた、新しい工夫だ

TRTLRでは、ロープでの登り降りも可能になった。今回のTGSバージョンでは、スケルトンの攻撃を避けつつ、ジャンプでロープにしがみついて上の階に逃げる場面も。アクションの幅がかなり広がるに違いない

Tomb Raider The Last Revelation and Lara Croft
©& (tm) Core Design Ltd.1999.
©& Published by Eidos interactive Ltd.
1999.All Rights Reserved.

V8サウンドをうならせ爆走する迫力は
まさにアメリカンバッファローの群れのごとし

ナスカーレーシング3

完成度の高さと本格的なレース展開が楽しめることから、アメリカのNASCARファンにも認められたPapyrus Designs社の「NASCAR RACING」シリーズ。その最新版「NASCAR RACING 3」において、ストックカーレースシミュレーションは円熟を極める。

800馬力のモンスターマシンを操りバンクを疾走する快感

Papyrus Designs社のNASCAR RACINGシリーズは、この「NASCAR RACING 3」(以下、NR3)でリアリティーの度合いが一気に増した。レーシングゲームというよりも、「ナスカーシム」と呼ぶにふさわしい仕上がりになっている。

前作「NASCAR RACING 1999 EDITION」からの大きな変更は、サウンドがA3D 2.0に対応した点と、最大1024×768ドット表示でDirect3DとGlideに対応した点だ。3次元になって臨場感が高まったサウンド面は、他車を追い抜いた時など、後方にエンジン音が流れていくのがよく分かる。

また、Glideへの対応は車の質感をち密に見せ、リアリティーを高めることに成功している。スピン時の白煙やスキッドのリアルさも迫力を増し、大きな進歩を遂げた。総勢43台もの個性的なテクスチャーを張ったマシンが個別な動きをするので、重い作品と思われそうだが、グラフィックオプションが15種類もあり、環境に合わせることは容易である。

ゲームモードは、Winston Cupをシミュレートした全30戦を戦い抜くチャンピオンシップのほか、数分で遊べる単独の練習走行まで、幅広く楽しめる。また、特にリプレイ機能のセンスは素晴らしく、レース終了後に自分の走りをESPN(アメリカのスポーツ専門ケーブルテレビ局)などで観られる映像とそっくり同じように再現できる。

前作ではプラスティックのようだったダッシュボードやロールバー、ミラーの質感が向上している。各メーター類は微妙な状況変化にも忠実に対応し、ナイトレース時には白銀色のメーターランプも灯る

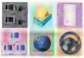
多くの課題が待ち受けるマルチプレイ WON.netホストに期待したい

NR3では、サーバーブラウザーも装備され、モデム、IPX、TCP/IPによる最大32人でのマルチプレイが可能になった。実際に、テレホーダイタイムに2人のTCP/IP接続(共にISDN接続)で試した時点では、かなり快適にプレイできた。しかし、AI車を20台くらい入れた時点から、ジョイン側に他車が一瞬消える状態(ワープ)が出始める。

次に、15人ほどのプレイヤーが参加している海外のホスト(PING値150程度)に入ってみた。すると、自車はそのまま安定して見えるが、他車が激しくワープし、相手から見てもこちらがワープしているように見えるという。ある程度車がばらけた時点でワープは減少していき、レース展開を楽しめる状態にまで落ち着いた。的確なライン取りと、密集して空気抵抗を減らすドラフティングが重要なストックカーレースにおいて、この問題は切実だ。参加人数や回線速度を制限する設定もあるので、利用して制限した方がマルチプレイを楽しめるだろう。

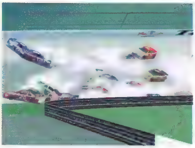
シングルプレイの完成度がかなり高いだけに、マルチプレイでの問題点は残念だ。しかし、近々WON.netがNR3のホストサーバーを立ち上げるので、アップデートパッチと共に期待したい。 (Mash-Harkonen)

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★★
マルチプレイ	★★
操作感	★★★★★
総合評価	★★★★



リプレイをテレビ視点で見ていると、美しい森の中を疾走する派手なカラーリングのマシンが樹木の緑に映える

全長4キロを超えるナスカー最大のタラデガスーパースピードウェイの第2コーナー。このバンクでは、約320km/hでサイドバイサイド(2列並列)や3WIDE(3列並列)で疾走していく



グラフィックが向上したため、アクシデントシーンはかなり壮絶なものとなった。スピンによる白煙は実写に迫るリアルさがあり、スキッドラインは、何と滑った時にリアルタイムで路面に描かれ、レース終了まで残っている

Information

開発元	: Papyrus Designs社
発売元	: 株式会社サイバーフロント
販売元	: ツクダシナジー株式会社
問い合わせ先	: 株式会社サイバーフロント ユーザーサポート 052-779-6549
価格	: 未定
OS	: Windows 95/98
CPU	: Pentium 166MHz以上 (Pentium II 233MHz以上推奨)
メモリー	: 32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	: SVGA対応、800×600ドット以上のビデオカード(Glide、Direct3D対応の3Dアクセラレーター推奨)
HD容量	: 270MB以上
CD-ROMドライブ	: 2倍速以上
サウンド	: DirectX対応サウンドカード(A3D 2.0対応サウンドカード推奨)
対応API	: Direct3D、Glide
PC-98での動作	: PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	: 11月発売予定

©1999 Sierra On-Line, Inc. All Rights Reserved.

年間30戦以上、毎戦15万人以上動員 アメリカで絶大な人気を誇るNASCARとは?

NASCARとは、全米ストックカーレース協会(National Association for Stock Car Auto Racing)の名称であり、その頭文字を取ったものである。

禁酒法時代のアメリカでは、密造酒を運ぶために市販の車に改造を加えた。これがストックカーレースの元祖であり、今日のNASCARの起源である。F1やCARTとは違い、ハイテクとは無縁のV8ノンターボ5800cc、約800馬力、鉄製ボディーという仕様。何とホイールさえも鉄製で、しかも5穴だ。軽い追突などはあいさつ程度、時には他車を跳ね飛ばすこともある格闘型モータースポーツである。レース展開はエキサイティングで、アクシデントが発生し、イエローフラッグが出ると、どんなにトップが独走態勢に入っていてもその差が縮まるので、最後まで予想がつかない。

シルバー：白銀の魔王

剣技と必殺技を用いて立ちふさがる邪悪の影を討ち崩せ

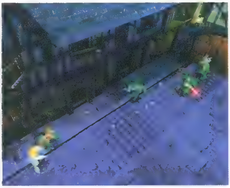
「DIABLO」の登場以来、一気に火のついたアクションRPGというジャンル。すでに数多くのタイトルが登場しているが、「SILVER：白銀の魔王」もその一つである。しかし、同ジャンルのほかのタイトルに比べ、アクション性の高い戦闘システムを採用することによって、個性的な作品に仕上がっている。

RPGの王道と言えるストーリーで戦闘重視のゲームシステム

「SILVER：白銀の魔王」（以下、SILVER）は、主人公Davidが幾多の試練を経て、邪悪な魔導師Silverとその背後に潜む巨悪を討つという、RPGの王道的なストーリーを持っている。グラフィックからは、何となくコンシューマーゲームのRPGの雰囲気が見受けられ、キャラクターのデフォルメされた容姿やアニメ的な動きは「ファイナルファンタジーⅦ」を思わせる。

操作システムで目に付いたのは、「BALDUR'S GATE」（以下、BG）と同じ仕様を採用している点だ。マップの入り口を指すカーソルがドアのマークに変化したり、戦闘時には敵を指すカーソルが剣に変わるといった具合に、移動やアイコンでの動作指示にBGに似た操作系が採用されていて、不自由さはない。ヒット作の良い点を取り入れて、うまく消化しているのだ。また、キャラクターのステータス、装備などを確認するには、右クリックすると現れる“パイメニュー”という円形のメニューを呼び出す仕様になっている。ちなみに、これは「PLANESCAPE TORMENT」と同じ仕組みだ。

ゲームシステムに目を向けると、アクションとストーリーを重視する工夫が見られる。ストーリーは分岐のない章仕立てになっており、大きなクエストを達成するたびに章が完結し、キャラクターが自動的にレベルアップする。戦闘とレベルアップは直接関連がないので、経験値稼ぎの作業的な戦闘をする必要はない。ただし、自分で能力値を設定することはできないので、好みのキャラクターを作る楽しみを求める人には物足りなさが残るだろう。



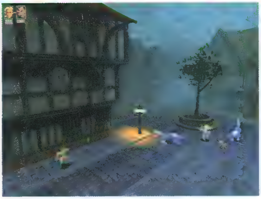
遠距離攻撃武器を使っての戦闘。キャラクターの頭上の色付き数字がダメージ。残りHPが少なくなるに従って、数字は白→黄色→オレンジ→赤の順で示される

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information

開発元	：Infogrames社
販売元	：株式会社セガ・エンタープライゼズ
問い合わせ先	：セガ・PCユーザーサポートセンター 047-380-6441
価格	：6,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上（MMX Pentium 233MHz以上推奨）
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：640×480ドット、256色以上
HD容量	：160MB以上
CD-ROMドライブ	：8倍速以上
サウンド	：DirectSound対応のサウンドカード
対応API	：DirectDraw
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：11月26日

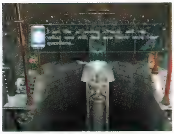
© Infogrames United Kingdom Limited 1999. All rights reserved.



敵との向きや位置関係が重要となるアクション性の高い戦闘。しかし、混戦になりやすく、左上のHPバー表示も小さいので、戦いに夢中になって気が付くと倒れていることも・・・

マウスのドラッグを用いた独自の攻撃操作を採用

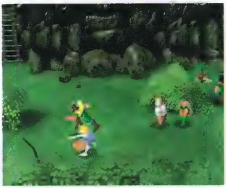
戦闘システムは、マウスの上下左右へのドラッグを前後左右への攻撃に割り振るSILVER独自の操作系が取り入れられている。例えば、剣を右に払いたければ右にドラッグするといった具合だ。剣で密集した敵をなぎ払うと、連続して複数の敵に攻撃できる。戦う敵を選んで、ひたすらクリックするだけの戦闘では得られない楽しさを味わうことができた。ただし、キャラクターが小さいため、混戦状態になったり、画面奥の方（遠くの方）で戦闘が始まってしまうと、一体どちらに攻撃しているのか分からない、ということがある。画面の拡大縮小ができないのは残念だ。



章と章の間のイベントは強制イベントとなり、何もしなくても話が進む。セリフは音声かテキストを選択することが可能。英語を聞き取るのは一苦労なので、ここではテキストを選択した

プレイヤーが操作するのは基本的に主人公1人だが、最大3人までのパーティーを組んで、操作するキャラクターを変えたり、全員で戦闘することもできる。ただし、戦闘時には実質3キャラクター全員を次々と操作しなければならなくなるので、かなり忙しい仕事になる。敵は賢く立ち回るのに対し、パートナーキャラクターは攻撃には参加するものの、自ら体力回復をしたり、間合いをあけて弓や魔法で攻撃するといった動作を行えないためだ。マルチプレイモードがあれば、3キャラクターを3人で自在に操れるだろうにと、無い物ねだりをしてしまった。RPG好きの人よりも、アクションが得意な人の方が楽しくプレイできそうなタイトルである。　（菅原有香）

グラフィック	★★★
サウンド	★★★
操作感	★★★
総合評価	★★★

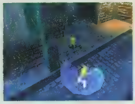


イベントシーンの一幕。物語が進むに従って、Davidは操作可能キャラクターを仲間にして冒険することになる。後ろにいる黒髪で緑の服を着た女性キャラクターがその1人で、弓を得意とする戦士セクネだ

SILVERの多彩な攻撃と防御術

本文でも述べたが、クリックだけでなくドラッグも利用した戦闘システムには、独特の面白さがある。基本的な“切りつけ”攻撃のほか、威力が大きく前方一直線に攻撃する“突き”や、広範囲の敵をなぎ倒せる“左／右強打”。そのほかにも“後ろ強打”などがあり、非常に多彩である。局面に合わせて技を使い分けることによって、プレイヤー独自の戦術が生まれる。また、これに八つの特殊技が加わる。

このほか、マウスの右クリックで使用できる“盾防御”や、飛び避ける動作を行う“避け”などの防御術もある。打撃主体の敵を相手にするには必須の動作となるはずだ。



画面はゲームの最初に覚える特殊技“WEB OF DEATH”を仕掛けた様子。武器をクロスに振りかざしてダメージを与える

DISCIPLES
SACRED LANDS

ユニットを大事に育て精鋭パーティーを編成せよ

ディサイプル：セイクレッドランズ

国内のコンシューマーゲームでは、すでに一つのジャンルとして定着しているシミュレーションRPG。そのジャンルに属するStrategy First社の「DISCIPLES：SACRED LANDS」は、ファンタジーの世界を舞台にした、コンシューマーゲーム感覚の親しみやすい作品である。

多彩なパーティー編成が可能なゲームシステム

戦略シミュレーションとRPGのさまざまなエッセンスが融合した「DISCIPLES：SACRED LANDS」（以下、DISCIPLES）。海外では「HEROS OF MIGHT AND MAGIC」シリーズが引き合いに出されるところだが、日本ならば、スーパーファミコンの名作「伝説のオウガバトル」を思い浮かべてもらった方が分かりやすいだろう。

DISCIPLESは、オーソドックスなターン制シミュレーションをベースとしており、ユニットをパーティー単位で行動させる仕組みが大きなポイントである。それぞれのパーティーは、前衛×3、後衛×3の最大6ユニットで構成され、パーティー同士で戦闘が行われる。

HPも攻撃力も高いが、後衛には攻撃が届かない戦士、敵全体へ少量のダメージを与える魔法使い、後衛にも攻撃が届くが耐久力の低いアーチャー、攻撃が一切できない回復専門の僧侶という、大別して4タイプのユニットが用意されている。

一見非常にシンプルに思えるかもしれないが、パーティー単位となると奥が深く面白い。バランス型、間接攻撃型、肉弾戦型といったように、敵に合わせて編成を試行錯誤しないと勝ち進むことができないのである。

また、敵を倒すと経験値が得られ、各ユニットが成長していくことも、このゲームを面白くしている要素の一つだ。DISCIPLESには、ノーマルとリーダーの2種類のユニットがある。ノーマルユニットはレベルアップするたびにクラスチェンジをし、3段階まで成長する。中には、枝分かれして特徴が変化していくユニットもある。例えば、僧侶タイプのAcolyteは、PriestかClericへとクラスチェンジが可能で、Priestが味方1人のHPを回復するのに対し、Clericは味方全体のHPを少量回復できるといった違いが生まれる。

一方、パーティーを率いるリーダーユニットは、レベルアップごとに特殊アビリティーを習得していく。この特殊アビリティーは、全部で9種類以上ある。ステータスを上げるタイプや、ゲーム中に多数登場する魔法のつえや巻物などのアイテムの使用を可能にするタイプ、パーティーを構成するユニット数の上限を上げるタイプなど、その効果はさまざまである。

クラスチェンジ、特殊アビリティーを含めると、パーティー編成は実に多彩になり、戦術の幅も大きく広がる。精鋭パーティーを大事に育て上げ、強敵に立ち向かおう。

右上にミニマップが表示され、右下には各種コマンド用ボタンがまとめられたメイン画面。ヘックスなどのマス目はないが、実際にはパーティーの移動能力と地形効果によって、移動できる距離は決まる

資源やアイテムを獲得し100に及ぶ魔法を開発しよう

自軍の周囲へパーティーを派遣して領土を増やし、それと同時に開発を行い、強力なユニットや魔法を使用できるようにする。この繰り返しでゲームは進行し、資源はターンごとに一定量得られる仕組みだ。

クオータービューで描かれたマップは、霧によって視界が遮られており、宝箱、ダンジョン、各種資源、都市、ショップ、中立のモンスターなどが配置されている。序盤では、まず資源を占拠し、収入を増やすことから始めよう。資源に余裕ができたら、各種開発を行う。中でも、魔法の開発は優先して行いたい。DISCIPLESには100種に及ぶ魔法が用意されており、直接攻撃、味方の回復や能力向上、クリーチャーの召喚などができる。各魔法はマナを消費するほか、1ターンに1回しか使用できないという制限があるが、組み合わせることで絶大な効果を発揮するだろう。

また、忘れてならないのは、宝箱の確保とダンジョンの探索だ。パーティー全体の能力を向上させるArtifact（いにしえのアイテム）やBanner（旗）といった素晴らしいアイテムが手に入ることがある。

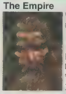
このDISCIPLESには、キャンペーンシナリオが用意されたシングルプレイモードと、4人まで対戦可能なマルチプレイモードがある。プレイして気になったのは、キャンペーンシナリオでは、一部のリーダーユニットとアイテムしか、次のシナリオへ移行できないという点だ。手塩にかけて育てたユニットだけに、この仕様は残念でならない。

マルチプレイでは、マップによって選べる種族に制限が設けられている。それぞれグラフィック、特性ともに非常に個性的で（コラム参照）、戦術にも違いが生まれてくる。ターン制なので時間がかかるが、シングルプレイにはまった人同士でじっくりと遊んでもらいたい。アメリカのMplayerにも対応しており、対戦相手を探す苦労はそれほどないはずだ。（下村隆善）

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★★
マルチプレイ	★★★
操作感	★★★
総合評価	★★★★

登場する四つの種族

The Empire



Warrior、Archer、Clericといったユニットを擁するヒューマンの一族。回復魔法の使える唯一の種族で、攻守におけるバランスの良さが魅力だ

The Mountain Clans

Hill Giantや、Bear、Yetiなどで構成される一族。肉弾戦に強く、ダメージを倍増させる能力を持ったユニットがいる点が特徴

The Legions of the Damned

Devil、Daemon、Gargoyleといった地獄の一族で、サイズの大きなユニットが多い。召喚系の魔法が多数使える点が特徴だ

The Undead Hordes

ZombieやSpecter、Necromancerなどのアンデッド軍団。敵の能力を下げる魔法や、Paralyze（まひ）などの特殊攻撃ができる

Information

開発元	：Strategy First社
発売元	：Strategy First社
価格	：$39.99（US）
OS	：Windows95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上（Pentium 233MHz以上推奨）
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：DirectXに対応したSVGAビデオカード
HD容量	：70MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectXに対応したサウンドカード
対応API	：DirectDraw
発売時期	：発売中（アメリカのみ）

©1999 Strategy First Inc All Rights reserved.

パーティー同士が遭遇すると戦闘モードへと画面は切り替わる。戦闘時には、移動や特殊攻撃といった要素はほとんどないので、始まった時点でほぼ勝敗が決まっていると言っても過言ではない

ノーマルユニットのクラスチェンジは、開発を行うことで初めて可能となる。これは戦士タイプの開発画面で、WarriorからKnightかWitch Hunterに枝分かれし、Knightは後にPaladinかAngelになる（The Empireの場合）

パーティー編成画面。右が都市に常駐しているユニットで、左が編成中のパーティーだ。パーティーの最大ユニット数は、リーダーユニットのLeadership値で決められる。また、ユニットの中には2スロット分を消費してしまうものもある

ワールド作成機能とネットワーク機能が大幅に充実した異色RPG

ルナティックドーン IV

全ユーザーがそれぞれ自分のワールドを持つという画期的なシステムを搭載し、冒険者たちを驚かせた「ルナティックドーン III」。そのシリーズ最新作が、1年を待たずに登場した。基本システムは旧作を引き継いでいるが、ホームページ自動作成機能、フィックスワールドなどネットワーク機能が大幅に強化されている。

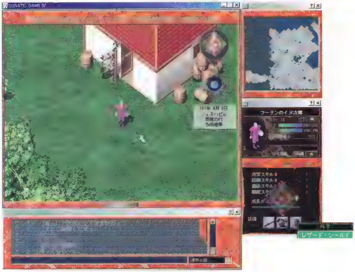
フィックスワールドの設置でオフラインでも世界が生き続ける

「ルナティックドーン」シリーズは、日本では珍しい自由度の高いRPGだ。プレイヤーが自由に行動できる点が評価されている。前作「ルナティックドーン III」(以下、III)では、プレイヤーの作成した世界(ホームワールド)をインターネット上に開放し、プレイヤー同士がお互いの作成したワールドを自由に行き来できるようになった。ユーザーの数だけマップが広がっていくわけで、"無限のマップを持つRPG"とも言える。

最新作の「ルナティックドーン IV」(以下、IV)では、ホームワールドへの新機能の追加をはじめ、ネットワーク機能が大幅にパワーアップした。IIIを"シングルプレイRPGにネットワーク機能が付加されたもの"だとすれば、IVは"シングルプレイでも楽しめるネットワークRPG"になったと言えるくらいの変化だ。

特筆すべき改良点として、"オフライン問題"の解消が挙げられる。IIIでほかのワールドへ移動するためには、訪問先のプレイヤーがオンライン状態となっていることが必要条件だった。その結果、テレホーダイタイムのみにワールド数が増え、それ以外の時間帯になると、一気にワールド数が減ってしまう。ルナティックドーンという異世界で遊んでいるはずなのに、実際はNTTの料金体系に縛られてしまうという問題が生じていた。

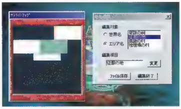
そこで、IVではホームワールドのデータをそのままWebサーバーに転送し、フィックスワールドとして公開できる機能が追加された。フィックスワールドはプロバイダーのサーバーに存在するため、ホームページと同様にいつでもだれでもアクセスできる。フィックスワールドを公開後は、新たなホームワールドを作成できるので、ワールド数は増え続けるだろう。また、低速モデムで接続しているプレイヤーは、自分がサーバーにならなくてもホームワールドを公開でき、快適にプレイできるというメリットがある。



インターフェースは前作とほとんど同じ。ただし、ステータス画面の装備変更部分で、プルダウン式となって武器の変更がスピーディーになるなど(右下)、細かな改良が施されている

ネットワークプレイを補完するホームページ自動生成機能

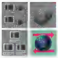
上記の変更に加えて、自分のキャラクター情報やホームワールド、フィックスワールドの情報をリアルタイムに発表する場として、ゲーム情報専用ホームページを作成する機能が追加されている。IIIの時は、自分でホームページを立ち上げ、ワールドやキャラクターを紹介する熱心なユーザーがいた。そこで、ゲームでのステータスを自動的にhtml形式で記述できる機能を加え、独自のFTPプログラムも同梱した。これで、Webスペースを確保していれば、すべてのプレイヤーがホームページを公開できる。フィックスワールドは、このホームページからたどって接続できるので、URLをカット&ペーストすれば、掲示板や電子メールでワールドの紹介が活発にできるというわけだ。



今回から、地名やNPCの名前がすべて変更できるようになった。シナリオ作成機能と合わせて、世界観の作り込みが可能だ

このほか、リンクゲート内にダンジョンが追加され、アイテム数が2倍に増えているほか、モンスター同士の相性が設定されるなど追加要素は多い。もちろん、シナリオ作成機能もそのまま搭載されているので、今までどおり、ショートシナリオを組み合わせた壮大なストーリーをプロデュースできる。シナリオ作成機能自体に大きな変化は無いが、IVではホームワールドの地名やNPCの名前をすべて変更できるので、シナリオ作りにさらにこだわれるようになった。世界を冒険し尽くしたら、ゲームクリエーター気分を味わってみるのも楽しいだろう。　(杉山淳一)

グラフィック	★★★
サウンド	★★★
マルチプレイ	★★★★
操作感	★★★★★
総合評価	★★★



Information

開発元	：株式会社アートディンク
販売元	：株式会社アートディンク
問い合わせ先	：株式会社アートディンク ユーザーサポート 043-299-7890
価格	：12,800円(IIIからのアップグレード版は6,800円)
OS	：Windows 95/98/NT4.0
CPU	：MMX Pentium 200MHz以上(Pentium II 300MHz以上推奨)
メモリー	：32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	：DirectX7に対応のビデオカード
HD容量	：400MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上(8倍速以上推奨)
サウンド	：DirectX7に対応のサウンドカード
対応API	：DirectDraw
PC-98での動作	：未定
発売時期	：11月26日

©1999 ARTDINK. all rights reserved.

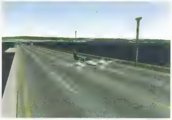
リンクゲート神殿の下に、新たにダンジョンが設置された(右)。訪問するプレイヤーのステータスに合わせて難易度が自動的に変更される。IIIでチャットルームやフリーマーケット程度にしか使われていなかったリンクゲートが、いっそうにぎやかになりそうだ。

ルナティックドーンの歴史を見る

ルナティックドーンシリーズは、その時点でのパソコンの最新技術を巧みに取り入れるという伝統がある。1992年に発表されたルナティックドーンは、既存のRPGに見られた1本道のストーリー展開を排するため、ハードディスク内にランダムでマップが生成されるシステムを採用。当時はPC-9801の全盛期で、ハードディスクが好調に売れ始めた時期である。2作目の「ルナティックドーン II」では、ハードディスクの価格低下、大容量化にリンクして、マップの拡大とイベントの増加を進める。その後、4年間は沈黙を続けていたが、ネットワークゲームの盛り上がりに合わせてIIIを発表。ユーザー一人ひとりがワールドの創造主になる画期的なネットワークRPGを披露する。今回発表されたIVは、そのさらなるネットワークの進化形として、Webスペースとのリンクを試みた意欲作なのだ。

FLIGHT Unlimited III

チャレンジモードの中の一つ。リングの中を飛行機ですり抜けるスピードを競うものだ


橋に着陸してみた。当たり判定がシビアで、らんかんや電柱などもすべて判定があるので、難易度はかなり高い。ジェット機で降りれるようになったら一流だ

フライトアンリミテッドⅢ

民間機シミュレーターの最新作は玄人好みの機能満載

民間機シミュレーターと言えば「Flight Simulator 98」という定番タイトルが有名だが、ゲーム的な要素を多く盛り込んで、初心者から上級者まで楽しめるように工夫されているのが、今回紹介する「FLIGHT UNLIMITED Ⅲ」だ。セスナ機、グライダー、水上機など、数多く用意されている機体に乗って、遊び心満載のシナリオを楽しんでほしい。

中高度以上の風景は実写並み 窓に付いた雨粒が風に流される

Ⅰは曲技飛行シミュレーター、Ⅱは民間機シミュレーターと続いてきた、Looking Grass Studios社のFLIGHT UNLIMITEDシリーズもとうとう3作目。「FLIGHT UNLIMITED Ⅲ」(以下、FUⅢ)もⅡと同じく民間機シミュレーターとなっているが、一言に民間機シミュレーターと語ってしまうには、あまりにもボリュームがありすぎるゲームだ。まずは、そのグラフィックの特徴から見ていこう。

FLIGHT UNLIMITEDシリーズは、毎回グラフィックの美しさでは群を抜いていたが、FUⅢもこれまで以上に美しいグラフィックに仕上がっている。特に、中高度以上の美しさは、実写と見紛うほどである。ただ残念なことに、アンチエイリアスの処理が甘く、地表付近ではジャギー(直線をドットで表現しようとしたときに出る、段付き現象)が目立ってしまうことが多かった。きれいさだけではなく、グラフィックによる再現性も非常に高い。中でも雨粒の処理は絶妙で、窓に雨粒が張り付くと、風で流されてそのまま線となって窓の端へと流れてゆく様は、ため息が出るほど美しい。ただ、ここまでやるなら、「FIGHTER SQUADRON」のように、車輪をきちんと回転させてほしかった。離陸シーンを外部視点で見ると、どうしてもここだけ不自然に思えてならないのである。

さて、民間機のシミュレーターとして重要な要素は、やはりリアリティーだが、それに負けず劣らず重要な部分としては、雰囲気と遊び心の二つの要素がある。前者の雰囲気の部分についてはまずまずで、最近の民間機シミュレーターの標準といえるレベルで仕上がっている。

簡単なシナリオと素晴らしいリプレイ機能で 初心者でも楽しめる

もう一方の、遊び心の部分はどうだろうか。とかく、民間機シミュレーターは、一部の熱狂的な民間機ファン以外からは「どこが楽しいの?」「どうやって遊ぶゲームなの?」「ただ飛んでて、楽しい?」といった評価を下されることが多い。「シミュレーターであってゲームではないんだから、そんなことを言ってはいかん!」と、おしかりの声も聞こえてきそうだが、それは「747プレシジョンシミュレーター」のような、一部のリアリズムだけを追求したソフトに言えることで、普通は初心者やそれほど詳しくないユーザーでも楽しめる、ゲーム的な要素をいくつか散りばめておくのが筋というものだ。FUⅢでは、この遊びの要素が格段に多く、出来が良い。

一つは、チャレンジフライトという、簡単なシナリオ付きのミッションがいくつも用意されていること。これは、「山間部の小屋付近に強行着陸してけが人を救出せよ」とか、「夜間低空飛行をしながらサーチライトで何かを探せ」といったものや、空中にリングが何十と登場し、いかに早く、すべてのリングの中をくぐれるか、といったことを競うゲームなどがある。マイクロソフトの「Flight Simulator 98」のように、ただ着陸せよとか離陸せよといったミッションではないところが、面白い。

さらに特筆すべき点は、充実したリプレイ機能の装備だ。数あるフライトシミュレーターの中で、最高のリプレイ機能を持ったものといえば、筆者はDynamix社のACESシリーズだと思うが、FUⅢのリプレイはそれに負けず劣らず楽しめる。撮影後に視点をいろいろと変えて編集し、必要な場所で画面に文字まで出すことができ、さらにそれを保存することができる。そのあたりの操作はすべてショートカットキーを用いて行うため、インターフェース的には最高とはいえないが、民間機シミュレーターに絶対必要なリプレイを、ここまで完ぺきに装備したのは称賛に値するだろう。

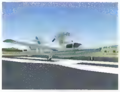
チャレンジフライトとリプレイだけでもじゅうぶんに遊べるのだが、使用機種の多さとユニークさで、楽しみがさらに増えている。使用可能機種は10機種もあり、大小の普通の飛行機から、グライダー、戦闘機、複葉機といった変わり種、さらに水上機までがラインアップされている。特に水上機が面白く、小さな湖を見つけては着陸させてみる楽しみ方も実現されている。

上級者は強力なフライトプランエディターで楽しみ、初心者は丁寧なトレーニングと前述した遊びの要素で楽しめる。こんな民間機シミュレーター、一度プレイしてみたいとは思わないだろうか?

(Warren大尉)

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★
操作感	★★★★
総合評価	★★★★

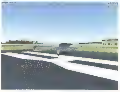
T-270 SEAPLANE



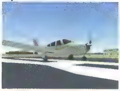
P-51D Mustang

Trainer 172

S10-VT MOTORGLIDER



Piper Arrow



このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information

開発元	Looking Grass Studios社
販売元	エレクトロニック・アーツ
価格	$39.99
OS	Windows 95/98
CPU	233MHz以上のPentiumまたはK6(PentiumⅡ350MHz以上推奨)
メモリー	32MB(64MB以上推奨)
ビデオ	4MB以上のメモリーを搭載したDirectDraw対応ビデオカード(Voodoo2/3/Banshee推奨)
HD容量	300MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上(8倍速以上推奨)
サウンド	DirectX 6.1に対応したサウンドカード
対応API	Direct3D、DirectDraw
発売時期	発売中(アメリカのみ)

水上機のコクピット。着水時の水しぶきがウインドウにかぶり、流れてゆくのが見えるだろうか?

この美しい背景を見よ。機体の方がおもちゃっぽく見えてしまうほどだ

© Looking Glass Studios, 1999. Flight Unlimited and the Looking Glass Logo are trademarks of Looking Glass Studios. All rights reserved.

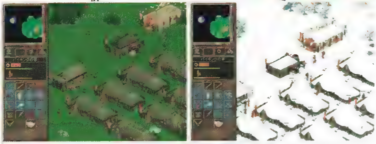
S·A·G·A Rage of the Vikings

民を新天地へと導いて開拓と貿易で領土を発展させろ

サガ

完全日本語版

人類は海を渡り、大地を自らの手で切り開き、ときには戦い、略奪という形で領土を手にしてきた。その営みにファンタジーの要素を加味してリアルタイム戦略シミュレーションに仕上げたのが、この「サガ」である。戦闘はあるものの、むしろ開墾や畑作、釣りや狩猟などの生産活動とその発展に重きが置かれたシステムとなっている。



季節が変わると、取れる作物も激変するので注意が必要。牧草や果実は夏、稲は秋のうちにため込んでおこう。木材は冬でも入手できるので、焦る必要は無い

細やかな季節描写と生産システムで"民の暮らし"を体験できる

「サガ」の全体的に控えめな2Dの画面は、3Dによって派手な描画をするゲームが多い今となっては、やはり少々地味な印象を受ける。しかし、決してグラフィックが粗いわけではない。雲が流れ、海では魚が跳びはねるなど、自然の描写はよくできている。とりわけ、季節の移り変わりによるグラフィックの変化が顕著で、秋になると畑に金の穂が現れ、冬には一面が雪に覆われる。いわば、素朴な独自の美しさを持っているのだ。

シングルプレイは、選択したシナリオによって操る種族が変わってくる。登場するのは、バイキング、南の住人(キリスト教徒)、エルフ、巨人など7種族。プレイヤーは種族の長として民を見守り、指示を与えていく。ほとんどのシナリオでは、自分の種族が敵を全滅させるか、ほかの種族を支配下に置くことが最終的な目標だ。敵が首都として指定した家を占領することで支配が可能となり、敵のユニットをはじめ、施設や資源などがすべて自種族に組み込まれる。

どのシナリオでも、まず、資源を収集して集落を作ることになる。男たちが木を切り、畑を耕す。牛が草をはみ、女たちが果実を摘む牧歌的な光景が目を楽しませてくれるだろう。そして、収集した資源で家を建て、倉庫を建設。倉庫は、資源の蓄積と交易を行うための施設だ。サガでは、収集した資源は施設の中に蓄積される。例えば、建設を行うときは、最初に倉庫と建設地を何度か往復して、木材を運ぶことから始めなくてはいけない。また、施設でアップグレードや生産を行うには、その作業を行うユニットを最低1体決め、施設で働かせることが必要だ。このように細部にこだわって生産、発展のシステムが作られているため、まるで人々の生活を垣間見るようなゲーム進行になる。

シナリオエディターも付属しており、これでかなり精密なオリジナルシナリオを作ることができる。シナリオにまで手を出すのが煩わしい場合は、マップだけを作成することも可能だ。

シングルプレイは短期決戦だがマルチプレイは長丁場必至の頭脳戦

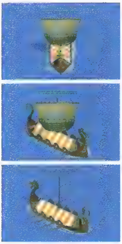
サガにはユニットは3種類しか存在しない。男、女、そして神官戦士で、種族によっては男と女のみの2種類という、かなり分かりやすい構成だ。

種族ごとの違いはあるが、ユニットは種類によって取れる行動が決まっている。男は狩猟と労働(資源採取と建設)または戦闘が行える。女は労働に関する行動しか取れないが、男よりも労働の効率が良い。神官戦士は労働には一切従事せず、神殿に関わるすべての行動と戦闘、狩猟のみを行う。さらに、ドルメン(祭壇)を建設して、そこで働くと魔法が使えるようになるため、戦力のかなめになるだろう。

シングルプレイでは、敵が積極的に攻め込んでくるため、大急ぎで種族を発展させて警備を充実させる必要があるが、マルチプレイになるとまた話は違う。資源や、武器、魔法を充実させてから戦いたいという考えはだれでも同じなので、序盤は静かな発展競争となり、後半には神官戦士、魔法使いの魔法も加わって、ハルマゲドン級の激戦が繰り広げられることとなる。なお、ゲームを行う際に難易度の設定や資源量の調整はできない。

今回はIPX接続でマルチプレイを試したが、序盤の資源集めに相当な時間がかかった。ネットワークで見知らぬ相手と、序盤の30分間を黙って資源集めに費やすのでは間が持たない。時間のあるときに、なじみの相手とじっくりプレイするのがいいだろう。 (菅原有香)

グラフィック	★★★
サウンド	★★★
マルチプレイ	★★★
操作感	★★★
総合評価	★★★


バイキングが登場するだけあって、船は凝った作りだ。風向きによってグラフィックが変わる上、移動速度にも差が出る。画面は北から南へ風が吹いている状態で、上はまともに風を受けて南へ進んでおり、帆が正面を向いてスピードも速い。中央は、斜めに風を受けているため、スピードが落ちる。下は風に逆らって進むので、移動は人力。最も遅い

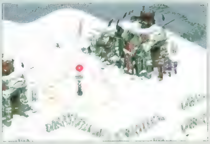
Information	
開発元	Cryo Interactive Entertainment社
発売元	株式会社マイピック
問い合わせ先	株式会社マイピック(メディアクエスト)ユーザーサポート 03-5805-3629
価格	8,800円
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 166MHz以上(Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	640×480ドット以上、16ビットカラーの表示可能な、メモリーを2MB以上搭載したビデオカード
HD容量	110MB以上(240MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	8倍速以上
サウンド	DirectX6.0に対応のサウンドカード
対応API	DirectDraw
PC-98での動作	PC-98NXシリーズで可
発売時期	1999年11月

©1999 Cryo Interactive Entertainment. All rights reserved.

バイキングの集落に突如現れたトロールの群れ。急きょ木材を集める作業中の男たちを選択移動させ、撃退の指示を出した。集落に攻め込まれたら被害は免れない。民はすべて生産活動に回さず、あらかじめ警備隊を作っておくのが得策だ

魔法と反魔法の関係

サガにおける魔法は、単にファンタジックな世界観を作り上げるための題材ではない。中世のキリスト教的世界観を基に、宗教的または呪術的な力として表されているのだ。一般に言う"魔法"を異教徒の能力と位置づけ、キリスト教的な特殊能力を"反魔法"と名付けている。これは魔法を打ち消す能力で、キリスト教を信仰する南の住人だけが使える力だ。魔法を使えるバイキングやエルフなどの異教徒も、信じる対象によって魔力の源が地水火風の4系統に分けられるため、この違いに気を付けてプレイすれば、より深くゲームが楽しめるかもしれない。


強力な攻撃魔法の一つ、ファイアホイール。あらゆる方向に火の玉を飛ばし、爆炎でダメージを与える

RE-VOLT™

リボルト

お邪魔アイテムを活用して ゴールドカップチャンピオンを目指せ

「RE-VOLT」は、28種類以上のラジコンカーを操作して、さまざまなコースを所狭しと走り回るレーシングゲームだ。この手のゲームではお約束のお邪魔アイテムが飛び交う中で、どたばたレースが繰り広げられる。バラエティー豊かなアイテムを駆使し、ラジコン操作の腕前を生かして、疾走するライバルたちを押しのけろ！

一見お手軽なラジコンゲームだが 決して侮れない高い完成度を持つ作品

最初に目を奪われるのは、その美しいグラフィックだ。ラジコンカーのボディーに反射する光や窓ガラスへの風景の映り込み、スプリンクラーの水の動き、アイテムのエフェクトなど、細かなところまで緻密に表現されている。また、左右にぶるぶると揺れるアンテナはユニークだし、車体の残像が糸を引くような効果はスピードを感じさせる。

「RE-VOLT」には、スーパーマーケットや博物館をモチーフにした、さまざまなコースが13種類用意されている。例えば、Toys in the Hoodという、どこにでもあるような住宅街のコースでは、ちょっとした歩道の段差でもバランスが崩れ、簡単に横転してしまう。また、路上駐車している自動車の下を走ったり、工事中の土管の中を通り抜けたりと、とても愉快なコースで、いかにもラジコンカーらしい雰囲気が感じられる。レース中の視点が低いのも、自分が小さくなった気がして楽しい。

ゲームモードは全部で6種類。CHAMPIONSHIP MODEで、Bronze cup、Silver cup、Gold cupを順にクリアしていくと、新たなラジコンカーやコースが次々と追加され、ラジコンUFOのようなユニークなものも登場する。もっとも、ラジコンカーの性能の差が大きく影響するほど、シビアなドライビングが要求されないのもRE-VOLTの良いところで、気軽に短時間で楽しめるコミカルなレースゲームに仕上がっている。また、TIME TRIALも用意されているので、タイムアタックマニアも納得できるはずだ。STUNT ARENAでは、ジャンプ台やハーフパイプを使って、自分のスタントテクニックを試すことができる。

RE-VOLTでは、サウンド面でもこだわりが感じられる。例えば、近くで子供たちが遊んでいる声が聞こえたり、犬がわんわんと吠えている家もあったりする。ラジコンカー独特のシャーというモーター音がうなりを上げ、コーナーリング時にその音が変化するところも臨場感を高めてくれる。ガソリンエンジンを積んだラジコンも登場するので、そのエンジン音もチェックしてほしい。

Fireworkが見事に命中！ さく裂した花火が飛び散り、近くにいたライバルカーを巻き込んだ。次のターゲットは手前のグリーンカーだ

マルチプレイの熱い対戦こそが RE-VOLTの真骨頂

シングルプレイも楽しいが、このゲームの最大の楽しみはマルチプレイにあると断言できる。アイテムを使った攻防や、コースの幅を目いっぱいに使った抜きつ抜かれつの展開は、かなり興奮する。インターネットによるマルチプレイで最大12人まで参加できるのも魅力的で、2分の間ライバルから逃げ切るのが目的の、BATTLE TAGというマルチプレイ専用モードも用意されている。MSN Gaming Zoneに対応しているので、対戦相手探しも簡単にできる。

対戦レーシングゲームには欠かせないお邪魔アイテムは、コース上に置いてある黄色い雷マークを通過することによって入手できる。マークを通過すると画面左上のアイテム表示欄がルーレットのように変化し、ある程度ランダムにアイテムが決定される。順位が後ろであればあるほど、大逆転が可能なアイテムが出やすくなっており、このあたりのゲームバランスは絶妙である。この仕組みのおかげで、初心者プレイヤーも上級プレイヤーと一緒に対戦を熱く楽しむことができるのだ。

また、それほど凝ったものは作れないが、コースエディターが付属している。ゲーム中のコースの出来があまりにも良いため、このエディターを使う機会は少ないかもしれないが、楽しいコースを作って友達と交換プレイなんていうのも面白そうだ。 （横井 修）

Electro Pulseを使用して、ライバルを攻撃。近くを走るライバルカーに向かって青い稲妻が走る。美しいエフェクト見たさに、ついつい無駄遣いしてしまうアイテムだ

プレイヤーカーは、山積みにされた箱から選択する。？マークの箱は、条件を満たしていないので、まだ選択できない車だ

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★★
マルチプレイ	★★★★★
操作感	★★★★
総合評価	★★★★

Information

開発元	：Acclaim Studios社
発売元	：アクレイムエンターテインメント
価格	：$39.99
OS	：Windows95／98
CPU	：Pentium 200MHz以上（PentiumⅡ 266MHz以上推奨）
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：4MB以上のメモリを積んだ3Dアクセラレーター（12MB以上推奨）
HD容量	：102MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX互換のサウンドカード
対応API	：Direct3D
発売時期	：発売中（アメリカのみ）

1999年秋にアクレイムジャパンより発売予定

美しい緑に囲まれた植物園の中を走る。視点はコックピットビューにも変更できるが、この視点が最もラジコンを操作している感覚を味わえる。ジャンプした車の影もきちんと再現されている

上手に使いたいお邪魔アイテム

Ball Bearing
巨大な鉄球を自分の後ろに排出する。後ろから接近しているライバルカーに有効だが、使うタイミングが難しい

Electro Pulse
青い稲妻が飛び出して、電気系統をショートさせる。使い勝手がとても良い。光が美しいエフェクトに注目

Oil Slick
レーシングゲームにありがちな、コース上にオイルをまくアイテム。後続車がこれを踏むと、黒いオイルの跡を残しながらスリップする羽目になる

Shockwave
青い光の弾が前方にいる敵をけ散らす、超強力なアイテム。発射と同時に前方のコースがしんきろうのように揺らめく

Turbo Battery
自分のラジコンカーのスピードを10%アップしてくれる。フルスピードでないとショートカットできないような場所で使用すると、効果絶大

Water Balloon
水風船を3発発射できる。まっすぐ飛んでいって着地と同時に破裂するが、いまいち威力がない

ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. PRESENTS RE-VOLT ©1999 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.
DEVELOPED BY ACCLAIM STUDIOS LONDON. ALL RIGHTS RESERVED.
ALL CHARACTERS HEREIN AND THE DISTINCT LIKENESSES THEREOF ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. TM, ®&©1999 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.
ALL RIGHTS RESERVED DISTRIBUTED BY ACCLAIM DISTRIBUTION, INC.
PUBLISHED BY ACCLAIM JAPAN LTD

Undercoverモードでは、目的地までの経路をパトカーが封鎖していることもある。衝突して押しのけて通るのも、もちろん一つの手だが、無傷でうまくすり抜けられるケースも多い。緊張の一瞬だ

雇われドライバーとなり
犯罪組織へ潜入せよ

ドライバー

実在するアメリカの大都市を舞台に、派手なカーチェイスを繰り広げるのが、この「DRIVER」というゲーム。交通法規もなんのその、車が壊れるまで走り続けるそう快感はなかなかのもの。ゲームモードも豊富に用意されていて、長く楽しめる作りになっている。

華麗なテクニックを駆使してパトカーを振り切れ

「DRIVER」にはいくつものゲームモードが用意されているが、メインとなるのはストーリーに沿って進むUndercoverモードだ。このモードでは、プレイヤーはTannerという秘密捜査官となる。Tannerは、アメリカの4大都市をまたに掛けて暗躍する強大な犯罪組織に潜り込むため、雇われドライバーとしてさまざまな悪事に荷担していくのだ。

Tannerが雇われドライバーとして活躍するためには、まずは組織にその腕を認めてもらう必要がある。狭い地下駐車場を舞台に、360°ターンやスラロームなど、一定時間内にさまざまなカーアクションを披露しなければならないのだが、これがかなり難しい。アクセル、ブレーキ、ハンドブレーキといった基本操作のほか、アクセルを一気に全開し、タイヤを空転させる“Burnout”という操作が用意されており、これら車体のコントロールに関する操作をすべて駆使しないとクリアはおぼつかない。

ひととおりの課題をクリアすることができたら、いよいよTannerは雇われドライバーとして、銀行強盗の逃亡の手伝いといったダーティーな仕事をこなしていくことになる。たいていのミッションは、マップ上に示された目的地まで一定時間内にたどり着くことでクリアできるようになっているが、一般車両をうまく避け、執拗(しつよう)に迫るパトカーを振り切りながら目的を達成するのは非常に困難だ。パトカーはTannerの車を見掛けると、命掛け(?)で突っ込んでくる。高速で正面衝突などしようものなら、一瞬で相当なダメージを受けてしまうのだ。車体のダメージが一定基準に達したり、制限時間を過ぎてしまうと、その時点でゲームオーバー。あまり遠回りにならず、しかも、なるべくパトカーに出会わずにスムーズに走り抜けられるルートを見つけることが、クリアへの近道となるだろう。

Undercoverモードの最初のステージは“実技テスト”。規定時間内に画面右上に書かれたテクニックをすべて披露しなくてはならないのだ。何度もチャレンジする羽目になることは間違いない。それくらい難しい

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information

開発元	：Reflections社
発売元	：GTインタラクティブ
価格	：$39.99(US)
OS	：Windows95／98／NT4.0
CPU	：Pentium 166MHz以上
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：4MBのメモリーを搭載したビデオカード
HD容量	：320MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：SoundBlaster互換のサウンドカード
対応API	：Direct3D、Glide
発売時期	：発売中(アメリカのみ)

さまざまなカーアクションが試せるDriving Gameモード

Undercoverモード以外にも、このDRIVERには多彩な遊び方が用意されている。Driving Gameモードを選択すると、Pursuit、Getaway、CrossTown Checkpoint、TrailBrazer、Survival、DirtTrack、Carnageと、7種類ものゲームモードをプレイすることが可能だ。

荒野に作られた専用コースでタイムを競うDirtTrack以外は、すべてUndercoverモードと同様、街を舞台にしたマップで遊ぶようになっている。ターゲットとして指定された車を追い詰めるPursuitや、1台のパトカーを振り切って逃げるGetaway、街中に点在するチェックポイントを巡回し、そのタイムを競うCrossTown Checkpointなど、バラエティーに富んだ構成で、プレイヤーを飽きさせることがない。

これらのゲームモードでは、いかにうまくドリフトをし、スピードを落とさずに狙ったラインをきっちりトレースできるか、といった細かい操作テクニックが必要とされる。このように、Driving Gameモードでは、各種のゲームを通じてUndercoverモードで求められるテクニックがひととおり得られるようになっているのだ。もっとも、多数のパトカーから一定のダメージを受けるまで、どれだけ長く走れるかを競うSurvivalのように、テクニックよりも運が必要なゲームモードも存在する。

Undercoverにしろ、Driving Gameにしろ、どのモードでも、“ゲームだからこそできる”という荒っぽさが魅力。下手なレーシングゲームよりもスピード感があるし、衝突時の車が壊れていく様子や、その効果音などもかなり凝っている。まるで映画のような迫力あるカーチェイスをとことん楽しむことができるのだ。

その反面、マニュアルミッションの設定はないし、ブレーキをそのまま押し続けているとバックしてしまうなど、操作に関しては割り切った作りがなされている。作り手が“何を見せたがっているのか”“どういう点を楽しんでもらいたがっているのか”が非常にはっきりしているゲームだと言えるだろう。

なお、アナログのジョイスティックやステアリングホイールを利用することも可能ではあるが、PlayStationでも発売されているタイトルであるためか、キーボードやゲームパッドなど、デジタルな入力装置の方が遊びやすいようだ。

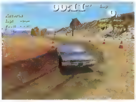
残念なのは、マルチプレイモードがない点。PursuitやSurvivalなど、複数のプレイヤーで遊んだら楽しそうなゲームモードがいくつかあるだけに、バージョンアップなどで対応してくれればと思うのだが、今のところそういう予定はないようだ。（稲垣宗彦）

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★★
操作感	★★★★
総合評価	★★★★

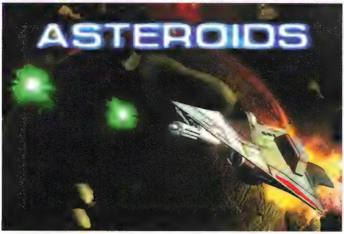
正面から突っ込んでくる2台のパトカー。車体後部にぶつけられながらも、なんとか切り抜けることに成功した。タイヤから上る煙、地面に残されたタイヤのマーク、飛び散る破片。この迫力をぜひ味わってほしい

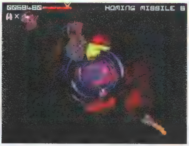
ターゲットの車を追い詰め、ダメージを与えていくPursuit。相手の車に一定以上のダメージを与えなければならない

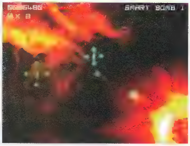
ドリフト時に車体を制御するテクニックが問われるDirtTrack。この狭いコースをロードコーンを倒さずにきっちりトレースできるようになれば、ほかのモードでも楽にゲームが進められるはずだ



Driver © 1999 GT Interactive Software Corp. All Rights Reserved.
Created by Reflections Interactive Limited, a GT Interactive Software Corp. studio.
Published & distributed by GT Interactive Software Corp. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interactive Limited.
GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.







2番目のゾーン(左)では、画面中央に大きなブラックホールが配置されている。この上に一定時間とどまっていると自機が破壊される。また、ゾーン3(右)では、右下の太陽から時折プロミネンスが飛び出してくる。プレイヤーの脅威となるのは画面内を飛び交うアステロイドや敵キャラクターだけではないのだ

3Dグラックでよみがえった シューティングゲームの不朽の名作

アステロイド

この「アステロイド」は、画面内を漂う小惑星を破壊していく固定画面のシューティングゲーム。20年前に発表され、日本でも多くのプレイヤーに絶賛された同名作品のリメイクだ。

アーケードゲームの名作が 20年ぶりに復活

1979年にAtari Interactive社(アタリ)から発表されたアーケードゲーム「ASTEROIDS」は、当時ゲームセンターに行けば、まず間違いなく設置されていたほど、日本でも大ヒットとなったゲーム。この名作をリメイクした「アステロイド」は、画面内を直線的に飛び交ういくつもの小惑星をすべて破壊すればステージクリアという、基本的にはオリジナル版とほとんど変わらないシンプルなゲーム内容だ。

オリジナル版では、今ではまったく見掛けなくなった“ベクタースキャン”という表示方式を採用していたこともあり、モノクロの単純な線で構成されたシンプルこの上ないグラフィックだった。それに比べ、このニューバージョンでは、3Dアクセラレーターにも対応した迫力のある3Dグラフィックが採用されている。はっきり言って、画面を見ただけでは両者はまったく関連のないゲームのように見える。

実際に遊んでみると、おなじみのゲーム内容にさまざまな新機能を追加して、現代風にアレンジしていることが分かる。

まず、自機は、旋回性能や移動スピード、攻撃力などに少しずつ差がつけられている3タイプの機体から選択できるようになっている。どの機体も、レーザー砲、移動に使うバーニア、小惑星や敵の攻撃から身を守るバリア、画面内のどこかへ瞬時に移動できるテレポート装置という共通の装備を持っている。

また、画面に時々現れるアイテムを取ることによって、自機をパワーアップすることが可能となっている。登場するアイテムは、3種類のパワーアップアイテムと13種類のワイルドカードウェポンだ。前者では、シールドを回復したり、自機の残機を増やすなどの効果が得られ、後者は、標準のレーザー砲以外のサブウェポンを使用可能にする。

オリジナル版では、1種類の小惑星と、時折自機に向けて攻撃を仕掛けてくるUFOが登場するだけだった。しかし今回は、一見すると岩の塊のように見えながら、破壊すると中からエイリアンが生まれ出てくるものなど、小惑星の種類が増えているほか、敵キャラクターの種類も多彩になっている。これによって、単調になりがちなゲームプレイに変化が生まれ、プレイヤーを飽きさせないのだ。

さらに、今回のアステロイドでは、ちょっとしたストーリー性が加わり、全体が五つのゾーンで構成されているのも特筆すべき点である。ゾーンごとに、登場する小惑星や敵キャラクター、背景が大きく変わるだけでなく、ブラックホールや太陽からのプロミネンス、巨大なエイリアンなど、プレイヤーを脅かす仕掛けが多数用意されている。

このようにさまざまな要素が追加され、オリジナル版以上にエキサイティングなゲームに仕上がっていると言えるだろう。

同じマシンを使った 2人同時プレイが可能

このゲームでは、LANやインターネットを介したマルチプレイには対応していない代わりに、1台のマシンで2人同時プレイが可能になっている。この場合は、シングルプレイのようなストーリー性はなく、どちらかの残機がなくなった時点でゲームが終了。スコアの高いプレイヤーが勝者となる。

こういった点を見ても、ビジュアルが派手になり、さまざまな新要素が付加されてはいるものの、基本的には20年前のオリジナル版と同じ固定画面のシューティングの域を抜け出ていないことがよく分かる。

ほかの最新ゲームと比べると、どうしてもスケールが小さいという感じがするが、その分手軽に遊べることもまた事実。これはこのゲームの持つ長所とも言えるだろう。

(稲垣宗彦)

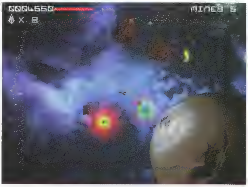
一つの画面で得点を競い合う2人同時プレイモード。どちらかの残機がなくなった時点で、勝敗が決定する。先に残機を使い果たしても、より多く得点を稼いだ方が勝者となる

グラフィック	★★
サウンド	★★
操作感	★★★★
総合評価	★★★

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information

開発元	:Syrox Developments社
発売元	:株式会社 SME・インターメディア
問い合わせ先	:株式会社 SME・インターメディア 03-3266-5791
価格	:7,800円
OS	:Windows95/98
CPU	:Pentium 133MHz以上 (MMX Pentium 166MHz以上推奨)
メモリー	:32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	:VRAM 2MB以上のDirectX対応のビデオカード(16bit High Colorモードで640×480ドット表示可能な環境)
HD容量	:75MB以上
CD-ROMドライブ	:4倍速以上
サウンド	:SoundBlaster互換のサウンドカード
対応API	:Direct3D
発売時期	:発売中



画面内に漂う小惑星は、攻撃を加えると小さく分裂していく。基本的にすべての小惑星を破壊するとステージクリアとなる。小惑星の質感など、グラフィックはなかなかきれい

攻撃力を大幅に引き上げるワイルドカードウェポン

13種類用意されているワイルドカードウェポンの一部を紹介する。それぞれ使用回数に制限があるので、使いどころを考えなければならない。

ガンサット

旋回しながら弾をばらまき続けるオプションが装備可能になる

ホーミングミサイル

画面内の小惑星や敵目掛けてホーミングするプラズマミサイルを撃てるようになる

マインズ

小惑星や敵が触れるか、一定時間が経過すると爆発する機雷が使えるようになる

プラズマソード

強力な攻撃力を持ったプラズマレーザーを自機の背後に発生させる

ワイドショット

標準装備のレーザーを、一定数だけ3方向へ扇状に発射できるようになる

Activision is a registered trade mark of Activision,Inc.
©1998 Activision,Inc.Asteroids is a trademark and © of Atari Interactive,Inc., a Hasbro affiliate.All rights reserved.All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Dirt-Kickin' Iron House
ラリーゲームコンプリー

荒野を爆走する鉄の荒馬たちを再現し進化を続けるラリーゲームたち

近年の日本車の活躍から、WRCをはじめとする、公道を舞台としたラリーのエキサイティングなレースぶりに関心が高まっている。ラリーをテーマにしたゲームも続々とリリースされ、ゲーマーとしても興味深いところだ。今回は、ラリーゲームの歴史やドライビングテクニックを含め、その全容を解説していこう。

文／Warren大尉

道なき道を走破するラリーの魅力とは？

パジェロEVOLUTION＆篠塚建次郎のコンビが活躍するダカール・ラリーはご存知だろうか。これは、ラリーレイドと呼ばれるタイプのレースで、道なき道を高車高のオフロードカーで走破していく。どちらかと言えば、大自然への挑戦という色合いが強い競技形式のラリーだ。一方、国際自動車連盟（FIA）が主催するWRC（World Rally Championship）は、泥あり雪ありのコースではあるが、ルートがしっかりと定められており、市販のスポーツカーで突っ走ってタイムを競う競技である。WRCではWRカー、Group Aカーと呼ばれる改造範囲の限定された市販車クラスが近年の主流となっており、スバルや三菱、トヨタといった日本の自動車メーカーが上位にひしめき合っている。

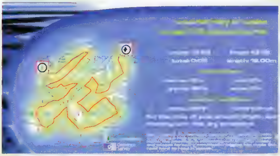
ラリーという競技は、ほかのモータースポーツと比べると少々特殊だ。基本的に、スタート地点とゴール地点がまったく別の離れた場所に設定され、その間の公道が競技のステージとなる。さらに、ライバルと直接競り合うのではなく、個人単位でタイムを競い合うというところがユニークだ。

WRCのコースはいくつかの区間に分けられ、早く到達しても遅く到達しても減点になるロードセクションと、速く走れば速く走るほど得点が高くなるスペシャルステージを組み合わせて構成されている。ロードセクションではラリーコンピューターと呼ばれる車載機材を使って、平均速度をきちっと守って走れるようナビゲーターが加減速を指示し、ドライバーがそれに合わせて走る。しかし、この部分はどちらかと言うと地味な部分だ。ラリーの見せ場とも言えるのが、SSことスペシャルステージ。悪路をものともせず、ドライバーと車が一体となり、持てる力のすべてを出し切って最短タイムを目指す姿は、見ていて最高にエキサイティングだ。

過酷な公道競技を楽しむラリーゲームのポイント

ゲームで題材にされるのは、ほとんどの場合スペシャルステージである。しかし、ロードセクションの重要なポイントである修理という要素は、ゲーム中でもしばしば再現される。ロードセクションには修理時間というものが設けられており、定められた時間内であればどんな修理を行っても良い。F1などのスプリントレースで修理と言えば、壊れた外装部品の交換程度だが、ラリーにおいてはトランスミッションの交換や足回り総取り替えなんてことも、平気でやってしまう。いや、やらねばならないのだ！ 悪路を百数十km/hでかっ飛ばすラリーカーにとって、破損や故障などは日常茶飯事なのだから。

さて、ラリーゲームでいちばん面白いポイントとは、一体どこだろうか？ 一つは、豪快な四輪ドリフト走行でラリーカーを自分の手足のように操れるということ。そしてもう一つは、あらゆる路面コンディションに応じた臨機応変な運転と、シチュエーションに合ったセッティングをばしっと決めて、タイムを縮めてゆくことだ。



サーキットを走るレースとは違い、ラリーではスタートとゴールが違う地点にあるため、二度と同じコースを通ることがない。ナビゲーターの指示を聞き逃すようであれば、速いタイムをたたき出すのは不可能だ

当然ながら、悪路でのグリップ走行は無意味。流れる車体を自在にコントロールしてコーナーを駆け抜けるテクニックが必須だ

路面状況を無視して無謀な運転をすれば、ご覧のとおり横転してしまう。これも、ラリーならでは

トガイド

リアルさを追求したラリーゲームの歴史

ラリーを題材にした本格的なゲームで、メジャーなタイトルはそれほど多くはない。DOS時代に名作と呼ばれたラリーゲームと言えば、Europress Software社の「NETWORK Q RAC RALLY CHAMPIONSHIP」（以下、RAC）が代表格だ。国内では、ラリーのイメージだけを使い、ひたすらゲーム性の部分を追求した「セガラリー チャンピオンシップ」がブレイクしていたころのことである。RACをプレイした時は、長く変化に富んだコースを、長時間かけて故障と戦いながら走破する、そのリアリティーに驚かされたものである。ここからリアル系ラリーゲームの歴史が始まったと言っても、過言ではない。続編となる「INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP」（以下、IRC）はかなり時間がたってから登場したが、3Dビデオカード対応となり、美しいグラフィックとスムーズな動作を両立することに成功した。そして、さらにリアリティーが増すと同時に使用可能車種が増え、カーマニアをもうならせる内容となったのである。

INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP

車の壊れ方など、当時は非常にリアルに感じたものたった。しかし、あらためてプレイしてみると、ゲーム性を重視したセガラリー2よりもゲームっぽさが目立ち、時代の流れを実感させられる

IRCに挑戦状をたたきつけた Colin McRae RALLY

Europress Software社の独壇場であったリアル系ラリーゲームの牙城を突き崩しにかかったのが、1998年に発売された「Colin McRae RALLY」である。ラリードライバー、コリン・マクレーの監修を受け、挙動のリアリティーにこだわった、そのドライビングモデルは見事であった。RACやIRCですらゲームっぽく思えてしまうリアルさもさることながら、まともにインターネット対戦が可能な唯一のラリーゲームとして、人気を集めた。

Colin McRae RALLY

車の挙動が非常にリアルで、本格派ラリーゲームを求めていたファンを熱狂させた。Colin McRaeがスバル インプレッサをドライブしていたこともあり、日本のファンにもスムーズに受け入れられた

1999年から2000年へ ラリーゲーム新作ラッシュ

そして1999年。今年はラリーゲーム大フィーバーの年なのであろうか。この夏は「セガラリー2」が発売され、対戦の軽さと美しいグラフィック、お手軽さなどで人気を博した。また、今後発売されるラリーゲームの新作情報が続々と入ってきている。Magnetic Fields社が開発する「MOBILE1 RALLY CHAMPIONSHIP」（イマジニアより発売予定）、Digital Illusions社「RALLY MASTERS」（マイクロマウスより発売予定）、Codemasters社「Colin McRae RALLY 2」、Ubi Software社「RALLY RACING SIMULATION」など、年末から2000年にかけて新作が目白押しだ。

セガラリー2

PentiumIIIに対応した驚異のグラフィックと軽快なネットワークプレイを売りにして、1999年の話題をさらったヒットタイトル。もちろん、登場する車のデータも最新のものだ

MOBILE1 RALLY CHAMPIONSHIP

1999年の最後を飾るであろう、本格派タイトル。RAC、IRCの続編に位置付けられ、車へのダメージの再現などにこだわった、リアル指向のゲームだ

タイトル	コース数	車種	舞台	ゲームの方向性
NETWORK Q RAC RALLY CHAMPIONSHIP	28	6	network Q RAC Rally	リアリティー重視
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	30	8	WRC風の架空のラリー	リアリティー重視
セガラリー チャンピオンシップ	3+α	2+α	架空のラリー	ゲーム性重視
Colin McRae RALLY	48+α	8+α	World Rally Championship	リアリティー重視
セガラリー2	18+α	17+α	架空のラリー	ゲーム性重視
MOBILE1　RALLY CHAMPIONSHIP	36	22	British Rally Championship	リアリティー重視
RALLY MASTERS	51	22	World Rally Championship	リアリティー重視
Colin McRae RALLY 2	?	?	World Rally Championship	リアリティー重視
RALLY RACING SIMULATION	18	30	South of France Rally	リアリティー重視

歴代WRCカー

ランチア ストラトス

ランチャの愛称で親しまれるランチアは、ラリー界では超有名なイタリアの自動車メーカー。1970年代のWRCでは、Group Bと呼ばれる、年間生産台数が500台あれば参加できるクラスが存在した。そのため、ラリーのためだけに最低限の数が生産されたモンスターマシンが[illegible]。[illegible]ストラトスは、HONDA NSXよりも[illegible]ンも多く、いまだにレプリカモデルを販売するショップが存在する。

トヨタ セリカGTFOUR(ST-185) ランチア デルタHFインテグラーレ16V

Group Bが廃止された後、WRCのメインとなったのがGroup A。量産市販車を限られた範囲で改造して参加するこのクラスでは、自動車メーカーの意地をかけた戦いが繰り広げられた。中でも、セリカとデルタ[illegible]バルとしての争いが続いた。

確実に差がつくラリーゲーム ドライビングテクニックを一挙公開

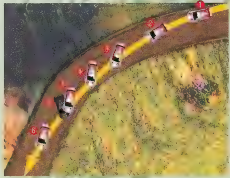
グリップ走法を基本とし、サーキットを周回するのが普通のカーレースだが、ラリーにおいては荒れた路面をドリフトでこなし、二度通過することのないコーナーをナビゲーターの指示に従ってクリアしていかなければならない。ドライバー1人では、車の性能も操作技術も力を発揮することができないのだ。ここでは、ライバルに勝つための、Warren大尉流ラリードライビングテクニックをレクチャーしよう。

アクセルワークがものを言う 高速コーナー攻略

R(カーブの角度)の緩やかなコーナーは、一見すると簡単そうに思える。しかし、スピードが乗ったまま通過することが可能なため、時として度胸試しに近い状況に陥ることがある。考えても見てほしい、6速、200km/hオーバーのスピードでコーナーに飛び込んでいくのだ。少しでも操作を誤れば、大変なことになる。幸い、ゲームでけがをすることはないが、車両に大きなダメージを被ることは、想像に難くない。

タイムアップにつながる操作

高速コーナーは見とおしが良いので、アクセル全開で突っ込んでいける場合は、コーナー全体を見誤らなければ問題はない。しかし、FF車などの場合、アンダーステアが出る(前輪がグリップを失い、ハンドルを切った方向へ進まない)こともしばしばだ。そんなときは、一瞬だけで構わないのでアクセルを軽く抜いてやる。それから、アクセルをたたくようにして小刻みにON／OFFを繰り返し、車体の滑りを調節してやるのがポイントだ。抜きっぱなしにすればオーバーステア(後輪がグリップを失い、必要以上に曲がってしまう状態で、スピンにつながりやすい)に転じてしまうし、なにより速度が落ちてしまう。ギアチェンジは行わずに駆け抜けることが基本だが、パワーバンドを外れてしまうようであれば、いったん3、4速あたりまでシフトダウンして、あらためて加速していこう。



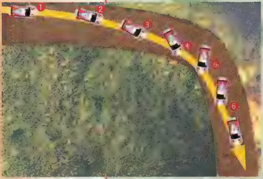
イメージできる高速コーナー図解

①でアクセルOFF、直後にハンドルを切る。順序を間違えると曲がらないので、注意。摩擦の少ない路面なら、②でハンドルを戻して、後は車体が滑っていくのに任せておけば良い。そうでない場合は、②から③にかけてステアリングを左に切っておき、④でセンターに戻す。⑤の地点でアウトに膨らんでいきそうならば、軽くカウンターを当てて立て直す。FF車の場合、さらにハンドルを切り込んで車体を横に向け(⑤')、抵抗を増やすという手もありだ。よほどまずい状況にならないかぎり、アクセルは抜かないこと。

	①	②	③	④	⑤	⑥
ハンドル	左50%	左40%	中央	中央	右20%	中央
アクセル	OFF	100%	100%	100%	100%	100%
ブレーキ	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
サイドブレーキ	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF

カウンターステアを使え 中速／低速コーナー攻略

高速コーナーよりRがきつく、フルアクセルで突っ込むことがほぼ不可能なのが、中速／低速コーナーだ。そのコーナーの手前の状況にもよるが、多かれ少なかれ減速しなければならないため、ブレーキングからの切り込みという難題が待ち構えている。ブレーキングは直線の間で済ませ、ブレーキを戻すタイミングより一瞬だけ早くハンドルを切り込む。すると、急激にリア(車体後部)がアウト(コーナー外側)に流れてドリフト状態となるので、カウンターを当てて(カウンターステア)立ち上がっていく。



	1	2	3	4	5	6
ハンドル	中央	右100%	右50%	右20%	左50%	左20%
アクセル	OFF	50%	50%	50%	80%	100%
ブレーキ	100%	50%	OFF	OFF	OFF	OFF
サイドブレーキ	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF

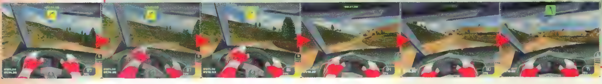
タイムアップにつながる操作

さて、これぐらいきつめのコーナーになってくると、必ずと言って良いほど上述のカウンターステア(通称、逆ハン)というテクニックが必要になってくる。カウンターステアとは、例えば、左カーブを通過中に反対の右側にハンドルを切って、車体の姿勢をコントロールすることを言う。グリップの低い場所でリアがアウトに流れるのは仕方ないが、予想よりも激しく姿勢が乱れてスピンに陥りそうになったときにカウンターステアを当ててやると、車体の姿勢を立て直すことができるのだ。通常は、余裕を持って多めにハンドルを切っておき、思ったよりカーブが緩やかだったとか、テールが出過ぎたと思ったときに、カウンターステアで修正するというスタンスが一般的だ。

立ち上がりで、アクセル開度の調節とカウンターステアを使ってテールの流れを制御するため、ギアは早めにシフトダウンしておく必要がある。ドリフトが始まったタイミングでのシフトダウンがお勧めだ。

イメージできる中速／低速コーナー図解

①でフルブレーキング。決してハンドルを曲げてはいけない。②でブレーキを戻しきる前に、ハンドルを切り込むのがポイント。一瞬だけ右いっぱいにハンドルを曲げて、すぐに半分くらいまで戻すと、テールが流れ出してドリフト状態になるので、③から④にかけてオーバーステアにならないようアクセルを調節し、ハンドルを小刻みに動かしてバランスをとっていく。車体が流れすぎているようなら、⑤でカウンターを当てて、立ち上がっていく。特に、路面の摩擦が低い場合は、思いきりカウンターを当てること。



ブレーキングと車体のコントロールが重要 ヘアピンコーナー攻略

ラリーの見せ場でもあるヘアピンコーナー。6速からフルブレーキング、サイドブレーキを引いて豪快にリアを滑らせ、ホイールをスピンさせながらコーナーを立ち上がっていくラリーカーは、見ていて最高に格好良い。しかし、実際にゲームで運転するとなると、話は別だ。いくつかのポイントをしっかり押えておかないと、ヘアピンがやってくるたびにタイムを失うことになってしまう。

タイムアップにつながる操作

第1のポイントは、ブレーキングのタイミングを完全につかむことだ。同じコーナーが二度とやってこないラリーでは、どこからブレーキを踏み始めるかを判断するには、ナビゲーターのメッセージを注意深く聞いていくしかない。「ワンハンドレッド、ヘアピン、ライト」と言ったら「100メートル先に右ヘアピンがあるよ」という意味であり、現在のスピードから逆算して、どの辺りでブレーキを踏めば良いのかがおのずと分かってくるはずだ。ここは、経験がものを言ってくる部分であるので、ひたすら走りこんで感覚をつかんでほしい。

第2のポイントは、車体の姿勢のコントロール。大変重要で、また最も難しいところである。ヘアピンの入り口に差しかかったら、ブレーキを少し残しつつハンドルを切り込み、車体がイン側を向き始める挙動を感じたら、すぐにサイドブレーキを引く。必要なだけテールが流れたら、サイドブレーキを放してフルアクセル&カウンターステアで立ち上がるのだ。実際には、これにシフトダウンがからんでくるため、操作は複雑を極める。こつは、"とにかくインを向き出すまでは絶対サイドを引かないこと"である。慣れてしまえばどうということもない操作なのだが、マスターするまでには、時間がかかるだろう。ゲームの中の車は何台壊してもかまわないので、とにかく練習するしかない。

	①	②	③	4	⑤	⑥
ハンドル	中央	左100%	左100%	左20%	右50%	右20%
アクセル	OFF	OFF	OFF	OFF	30%	80%
ブレーキ	100%	50%	30%	OFF	OFF	OFF
サイドブレーキ	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF

イメージできるヘアピンコーナー図解

①でフルブレーキング開始。ブレーキング中の姿勢変更は困難だが、できるだけコースの右に寄っておき、②でブレーキを5割ほど残しながら、ハンドルを左いっぱいに切る。③でサイドブレーキを引く。アクセルはOFFのまま。④でサイドブレーキを放し、⑤から⑥にかけてアクセルONと共にカウンターをしっかり当てて、立ち上がる。

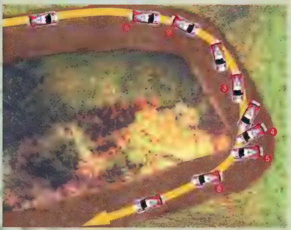
立ち上がりの加速に差が出る 複合コーナー攻略

いくつかのカーブが連続している時、一つ一つを基本に忠実に抜けて行くよりも、一つの複雑なコーナーと見なして、ライン取りからシフト操作までを総合的に行ったほうが、速くクリアすることができる。そんな複合コーナーの一例として、鈴鹿サーキットでおなじみのスプーンカーブに似たコーナーを題材に、解説していこう。

タイムアップにつながる操作

二つの左カーブが連続していて、後のカーブほうがきついRとなるような複合カーブ。こんな場合は、一つ目のカーブはクリッピングポイントへ車を寄せずにコース真ん中付近を通って、二つ目のカーブを目指す。そして、少しだけハンドルを切りながらフルブレーキング。複合コーナーの最奥でくるりと向きを変え(サイドブレーキを使うのも良い)、加速体制に入る。とにかく床までアクセルを踏み込んで立ち上がることができるため、その後の直線で大きな差が生まれることになるのだ。

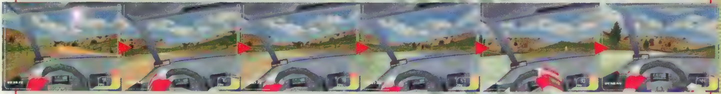
こういった複合コーナーの、あらゆるパターンをすべてマスターしろとは言わないが、いくつかの王道的なライン取りを知っていると、いざというときに応用が利く。マルチプレイにおいては、カーブを一つ一つクリアしていくプレイヤー相手にこのテクニックを使うと、一つ目のカーブでアウト側からかぶせ、二つ目のカーブでイン側から抜き去るという、"ラインクロス抜き"ができる。リプレイなどで見直すと感動してしまうほど格好良いので、ぜひトライしてみてほしい。



	1	2	3	4	5	6
ハンドル	左10%	右40%	右100%	右40%	左50%	左20%
アクセル	OFF	OFF	OFF	50%	100%	100%
ブレーキ	100%	10%	90%	30%	OFF	OFF
サイドブレーキ	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF

イメージできる複合コーナー図解

①の辺りでブレーキング。一つ目のカーブ単体で見た場合には遅すぎるタイミングである。本来ならクリッピングポイントとなる②をアウトからアプローチ。二つ目のカーブの立ち上がりを重視したライン取りとなる。③から④の操作が最も重要なポイント。コーナーの奥の奥でブレーキを残してステアリングを切り込み、向きを変える。この複合コーナー唯一のクリッピングポイントが⑤。後はフルアクセルで車体をアウトへ流しながら加速するのみだ。



駆動方式の違いで変わる ドライビングテクニックの注意点

一般に、自動車はフロントエンジンフロント駆動（FF）、フロントエンジンリア駆動（FR）、フロントエンジン4輪駆動（4WD）の駆動方式に大別される。そのほかにも、ミッドシップエンジンリア駆動（MR）や、ポルシェ911のようなリアエンジンリア駆動（RR）なども存在するが、それらは少数派だ。ラリーで使用される車のほとんどは、FF車か4WD車である。グループBの全盛期には、ラリーカーの理想型であるMRレイアウトを採用した車も多かったが、現在ラリーで主流となっているWRカーやGroup Aでは、レギュレーションの関係からMR車とRR車は姿を消してしまった。駆動方式が違うと、車の性格が大幅に変わってくるので、それぞれの注意点について解説していこう。

前輪への荷重を意識して操作したい　FF車のコーナリング

現在市販されている一般車両で、[illegible]動方式がFFだ。とにかく曲がり[illegible]いことが特徴で、アンダーステア（本来の走行ラインより外側へ膨らんでしまう）となる傾向が非常に強い。未舗装路で、少し速いスピードから強引にステアリングをねじり込んでみると、車のフロントが外へ外へと逃げて行ってしまい、そのままコース外側の障害物へ突っ込んで、クラッシュすることになってしまう。

対策としては、コーナーを回る時にアクセルを抜いて、フロントに加重をかけながらハンドルを操作するようにすると良い。それでも[illegible]ないようなきついコーナーの場合、ブレーキを踏みながらステアリングを切り込むことでさらにフロントに荷重を掛け、リアタイヤを滑らせ、ドリ[illegible]

ドリフト状態になった後もFF車ならではの特性があり、[illegible]込んで[illegible]イン[illegible]ることはできない。さらにきつく[illegible]ようとすれば、ブレーキを強く踏み込んで、もっとフロントに荷重を掛けるしか方法はない。しかし、そうすることによってスピードを大きく失ってしまうことは、容易に想像がつく。そんな時はサイドブレーキを[illegible]し、上手くテールを流しつつ、それでいてスピードを失わないように車体をコントロールしなくてはならない。

FF車は、ターマック（舗装路）では、ほかの駆動形式の1クラス上の車をもねじ伏せるほどの力を持っている。WRCでは、プジョー306MAXIが4WD車を押しのけて区間トップを奪ったこともある。ぜひ、FF車のドライビングに挑戦してみてほしい。

[illegible]

早めのブレーキングに注意したい　4WD車のコーナリング

一昔前までは、バギーのようなオフロード車の専売特許だった4WDだが、最近では一般のスポーツカーに採用されることも増えてきている。現在のWRCで主役として活躍しているのも、そんな[illegible]WRC、[illegible]サーエボリューション、トヨタ カローラWRCなどがその代表格だ。

4WD車は、大排気量のターボエンジンと、その名のとおりの四輪を使って大地にパワーを伝える駆動システムによって、[illegible]大なトラクション性能を発揮する。FF車と違って、未舗装路では圧倒的な速さを見せるので、まさにラリーにうってつけの駆動方式であると言える。

ドライビングテクニックとしては、特にこれといった注意点はない。しかし、ゲームにおいては、そのパワフルさゆえに少しでも[illegible]な操作を行うと、とたんに車体が暴れ出すため、慎重なドライビングが必要となる。また、車両重量が重いため、ブレーキが効きにくい。ヘアピンコーナーなどでは、かなり手前からフルブレーキングしてしっかり速度を落してやらないと、そのままアウトへ膨らんでクラッシュしかねない。

意図的にリアタイヤをブレーク（グリップを失わせること）させ、ドリフト走行に持ち込む場合も、スピードが乗っていることや車重の大きさを考慮して、FF車の場合よりも、手前から積極的にテールを流していかなくてはならない。これを実現するためには、コースに慣れておくことが必須となる。パワーに任せた強引なドライブでは、タイムを削ることはできないので、要注意。

4WD車でオーバー[illegible]アになってしまった[illegible]ウンターを当てていないが、ステアリン[illegible]向けて[illegible]。[illegible]ハンドルさばきを怠ると[illegible]しまうことになる

MR／FR／RR車のコーナリング

[illegible]ではお目にかかることのない駆動方式だが、後輪のみを使って駆動するという点に変わりはない。とにかく、テールがするすると流れやすく、簡単にドリフト状態に入ってしまうため、車体の曲げすぎに注意しなくてはならない。フロントに荷重を掛けすぎると簡単にスピンしてしまうため、きめ細かなアクセルワークで、リアの流れを制御してやる必要がある。FFとは正反対の性格を持つ駆動方式であり、未舗装路での豪快なドリフト走行は、見ていてとても格好が良い。しかし、ラリーにおける絶対的な速さでは、やはり4WDに遠く及ばない。

砂利道からアイスバーンまで 多種多様な状況に対応する走法指南

ここまでは、ラリーゲーム一般に通用するテクニックについて解説してきた。ここからは、「MOBILE1 RALLY CHAMPIONSHIP」に注目し、少しでも速いタイムで完走することを目標に、コンディション別のテクニック、それぞれのコースの注意点、セッティングについて解説していこう。

路面と天候に応じたドライビングTips

路面コンディションを把握せよ!

ラリーという競技は、雨が降ろうが雪が降ろうが、日が暮れようがお構いなしで、あらゆる環境下での運転技術が求められる。「MOBILE1 RALLY CHAMPIONSHIP」(以下、MRC)では、さまざまな路面コンディションや天候をシミュレートしているので、柔軟に対応できるテクニックを身につけていかなければならない。ネットワーク対戦で、ライバルに「あいつは雨に弱いなぁ〜」なんて言われないようにしたいところだ。

MRCでは、Colin McRae RALLYほどグラベルやターマックといった路面コンディションによる操縦感覚の違いを感じることはない。ただし、まったくシミュレートされていないわけではないので、油断せずに対処していく必要がある。

早め早めの操作がグラベルでのかぎ

グラベルとは、舗装されていない砂利道のこと。グラベルではタイヤのグリップが弱まるため、ターマックよりも車体の動きが緩慢になり、操作が追いつかずにクラッシュするケースが多い。具体的には、S字コーナーで車体を素早く振り返す、といったことが難しくなったり、カウンターを当ててもなかなか効いてくれなかったりするわけだ。p.060、061ページで説明したドライビングテクニックをそのままグラベルに持込むなら、操作をワンテンポ早める必要がある。

ただ、操作に対して過敏な反応をしないことが逆に車体のバランスをとりやすくしているので、リカバリーや調節はさほど難しくない。「ドリフト走行を覚えるにはまずグラベルから……」と言われるのもうなずける。

グラベルでは路面に砂が浮いているので、タイヤの食いつきが弱く、ハンドル操作への車の反応が遅れ気味になる。早めの操作で対応していこう

的確な操作がターマックの掟

ターマック(舗装路)では、車の挙動がクイックになるため、ごまかしが通用しない。操作ミスをすればリカバリーする間もなくコースアウト、というパターンに陥ってしまう。ナビゲーターの指示と、地図を見比べながら、コーナーのRを予測し、必要なだけ素早く操作することだ。ミスをした場合、0.1秒でも早くそのミスに気付かなくてはならない。「リアが流れ出したな」と思ってからでは遅く、「リアが流れ出しそう……」の時点で、なんらかの行動に移る必要があるのだ。

雨が降ったら安全運転

雨の中を突進するシトロエン サクソ。道の先に注目してほしい。真っ昼間だというのに、その先に何があるのか判別できず、いかに視界が悪いかが分かるはずだ

地面がぬれてくるとグリップ力が低下し、車体が滑りやすくなるのはだれもが知っていることだ。MRCでは、「雨が降る」=「つるつる滑る」というわけではない。とはいっても、油断は禁物。いつもの感覚でコーナーに突入すれば、クラッシュすることは間違いない。必ず、いつもよりブレーキを多めに踏み込むようにするべし。

滑るということ以外に、もう一つ注意すべき要素がある。それは、視界の悪さだ。フロントウィンドウに雨が打ちつけられて見づらい上に、空もどんよりと曇り、地面に雨がはね返ってできた水煙のために、昼間でも遠くが確認できないのだ。6速全開で走っている時などは、ナビゲーターの声と、画面右下の地図に神経をとがらせておき、いつでもフルブレーキングできるよう心の準備をしておきたい。雨の日は、ゆっくり走って安全運転。

MRCにおける雪道では、わだちができた路面が再現されている。ここでは、なんとか加速も制動もスムーズに行える。雨の降ったグラベル程度、と考えれば良い

スノーステージの魔の手その1、アイスバーン。スケートリンクの上を走っているような感覚で、スピードが10km/h程度でも曲がらないし、ブレーキもまったく効いてくれない。車が止まってしまったら最後、ホイールスピンの嵐となって、発進もままならない。いざとなったら、コース外に逃げるというのも一つの対策だ

スノーステージは度胸一発勝負!?

雪のステージでは、どんなゲームでも基本的に曲がらない、止まらないということになる。しかし、MRCではさらに、加速しないという要素が加わる。考えてみれば当然のことで、この部分をしっかりとシミュレートしたラリーゲームが無かったことが、今思うと不思議である。ともあれ、この加速しないという要素が、スノーステージでのバトルを最高にエキサイティングなものにしてくれている。加速しないということは、すなわち、速度を落とすと走破タイムに大きく響いてくるということである。さらに、速度を上げたままでコーナーに入りたいのに、曲がらない。また、スピードが速すぎることに気付いてブレーキを踏んでも、止まらない。雪の積もったコンディションでタイムを縮めるためには、大クラッシュ寸前のぎりぎりの所で戦う必要があるのだ。

MRCの雪道でタイムアップするためには、このぎりぎりのポイントを見極める必要がある。クラッシュは恐ろしいが、決してアクセルを緩めてはならない。スピードを殺さず、度胸試しのつもりで飛びこんでいこう。

スノーステージの魔の手その2、雪だまり。フルスロットルでも減速してしまうほどの抵抗があり、ここで失速すると、脱出に5秒、10秒があっというまに過ぎてしまい、泣きを見ることになる。ブレーキだけは非常によく効くのだが……

Copyright 1999 Actualize Ltd. and Magnetic Fields(Software Design)Ltd.

今回の記事はベータ版をもとに作成しました。なお、製品版では仕様が変更されることがあります。

ダメージを最小限に食い止める
スペシャルステージ徹底攻略

11月号のレビュー記事で、筆者はMRCを褒めちぎった。しかし、このゲームは非常に難易度が高いと言っておかなければならない。幅の狭いコース、待ち受けている障害物、精密に再現された車体の故障などの要素によって完走さえままならず、高度なテクニックが要求されるのだ。間違いなく、非の打ちどころのない高いシミュレーション性であるのだが、ラリーゲーム初心者には敷居が高すぎる。しかし、だからといって敬遠するには、あまりにも惜しい。この攻略を読んで、完走を目指して奮闘してほしい。

一瞬のミスが命取り
超難関SS突破のための傾向と対策

ラリーでは、SS(スペシャルステージ)の後に規定の修理時間が与えられ、その間に修復できなければリタイアとなってしまう。このルールはMRCでも採用されており、大がかりな修理が必要になれば、次のステージ進むことができない。また、ダメージの概念があまりにもリアルなため、修理時間を簡単にオーバーしてしまうほどのダメージを背負い込んでしまうことが多い。この点に気付かないうちは、完走することすら難しいはずだ。

走行不能となるほどダメージを受けてしまいやすいのには、いくつかの理由がある。一つは、セガラリー2のように1ステージ1分少々で走り終わるといった生易しい仕様にはなっておらず、実際のSSと同じく、1ステージで10分から20分も走り続けるので、集中力が持続しないという点。また、実際のラリーと同じく、車1台がなんとか通れるくらいのコース幅しかない場所が多い点。加えて、すさまじいまでのスピード感とリアルな挙動によって、車を制御しきれなくなってしまうことが多い点、などが挙げられる。

では、どのようにすればこれを克服できるのだろうか。従来のラリーゲームでは、少しくらい車体をぶつけても、攻める走りで、前へ前へという姿勢が重要だった。しかし、MRCでは安全運転をキーワードに、早めのブレーキング、余裕を持ったドリフト、危険な場所ではアクセルを押さえ気味にする、といったことを実践する必要があるのだ。まったく逆のスタイルとなるので、戸惑うプレイヤーも多いだろう。だが、これこそがラリーの神髄である。とにかく、車を壊さないドライブを心がけてほしい。多少タイムが遅くとも、修理を短時間で済ませられれば、順位は挽回できる。

さて、mobil1 rac championshipモードの最初のステージ、voxhall rallyの各SSの解説をしていこう。壊さず速く、を目標に、タイムアタックに励んでもらいたい。ちなみに、A-6クラスの車両でSS1を11秒と少しで走りきれれば、じゅうぶん合格ラインだ。

CAUTION 1

コースミス

遠目には、直進かな？ と思わせておいて、実は右折している、というパターンがこれ。気が付いてからのブレーキングでは、とても間に合わない。そのまま正面のさくめかけてまっしぐら、という羽目になってしまう。方向を示す旗は遠目に見づらいこともあって、あまり当てにできない。ナビゲーターの指示をしっかり聞いていれば間違うことはないが、声だけを頼りにするのではなく、自分でも頻繁に右下の地図を見る癖を付けておこう。

CAUTION 2

路上の岩

コースによっては、大きな岩が転がっている場合がある。これに3速以上のスピードでぶつかると、車体のあらゆる部位にダメージが及んでしまう。前方の路上に岩を発見したら、コースアウトすることも辞さずに、絶対に避けなければならない。

CAUTION 5

見とおしの悪い坂

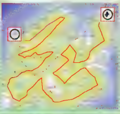
SS2では、6速全開で登れるこんな坂がある。格好良くジャンプを決めて、ギャラリーにアピールしたくなるようなシチュエーションだ。しかし、油断してはいけない。実は、その先には急なS字コーナーと立ち木が待ち受けている。フルスロットルで飛びこんでいたら……。そう思うと、ぞっとする瞬間だ。こういった死角がある場所での全開走行は禁物である。

CAUTION 6

転がる丸太

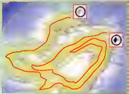
SS2でのワンシーン。なんと、地面に丸太が転がっている。緊急回避できるだけのテクニックがないと、足回りに多大なダメージを負ってしまうことになる。もしもステアリングが故障してしまえば、それ以上レースを続行することは不可能になってしまうので、要注意。

SS1



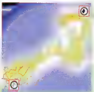
最初のステージにしては、難易度が高い。低速から高速まで、あらゆるコーナーがバランスよく配置されており、総合力が試される。それほど道が狭いわけではないが、路肩に乗り上げると微妙な段差によって跳ね上げられ、転倒してしまうことがある。「路肩に軽く乗りあげれば、全開で抜けられる」というのは甘い考えであり、きちんとブレーキングして、道に沿って流してやること。また、障害物が至る所に転がっているので、その点にも注意してドライブする必要がある。

SS2



2ndステージは、低中速コーナーがメインとなる、厄介な森林コース。道の両側が急斜面になっている場所が多いため、乗り上げて横転しないよう注意したい。SS1と違って、路面コンディションが全体を通してほぼ同じなので、一度ペースに乗ってしまえば、かなりスムーズに走行することができる。一部、森のせいで光がさえぎられ、真っ暗で見にくいコーナーが存在する。そんな場合は、ブレーキングでじゅうぶん過ぎるほどスピードを落としてから、進入するようにしたい。また、コース外の起伏が激しいのもこのSSの特徴で、いったんコースアウトすると、車の故障以前にリカバリーが難しい。たとえ臆病者と呼ばれても、アクセルを離す、ブレーキを踏む、を心がけよう。

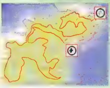
SS3



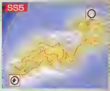
SS2よりも地形の起伏が少なく、全体的に平坦で、とにかく高速コーナーが多い。調子に乗ってスピードを上げ、6速全開でクラッシュしたりすると、車が目も当てられないぐらい壊れてしまう。ナビゲーターの声に集中し、前方に何かあると言われたらとりあえずブレーキング。そして、まだ距離が開いているようなら、再び加速してやればいい。このブレーキングで失う1秒なんて、大クラッシュのリスクを考えたら、短いものである。

SS4

SS4〜SS6はスノーステージとなる。SS4は高速コーナーが続くタイプで、障害物や急斜面、立ち木なども少なく、コースとコース外領域の幅いっぱいを使って、豪快な超高速ドリフトを決めつつ、走り抜けていくことが可能だ。コース外の起伏も雪で覆われているので、積極的にその部分を活用していくテクニックが有効。Voxhall Rallyの中では、難易度は最も低い。



SS5/6



SS5、SS6はスノーステージであることに加えて、さらに日が落ちて夜間のレースとなる。SS5とSS6のどちらも低速から高速までバランスの良いレイアウトなのだが、アイスバーンや吹き溜りがある関係上、スピードに乗ることができず、超低速SSとなってしまう。最も注意すべき点は、やはりアイスバーン。コーナリング中にこれに乗ってしまうと、まず間違いなくクラッシュする。1速まで落として、ゆっくりゆっくり回るだけの精神的余裕が必要だ。

CAUTION 3 せり出したさく

車幅ぎりぎりまでせり出したさく。SS1には2個所ある。コースによっては、カーブを曲がった直後に待ち受けている場合も。存在を知る手がかりは、ナビゲーターの「CAUTION、何々……」というメッセージのみである。直前まで気付かなかった場合には、とりあえずフルブレーキング。最悪、うまく通り抜けられずに激突したとしても、ダメージは最小限に押さえておきたいものだ。

CAUTION 4 切り立った壁

このように、双方に土の壁などが切り立っている場合は、乗り上げないよう注意しなければならない。少しでも前輪が段差に触れてしまえば、車が斜面を登ろうとして横転してしまう。対策はただ一つ、スピードをきちんと落して、的確なハンドル操作で走り抜けること。

CAUTION 7 アイスバーン

アイスバーンを踏むと滑ってしまい、まともに進むことができなくなってしまう。では、どうすればいいか？ そう、この画像のように壁を利用して、バランスをとりつつ進んで行けば良いのだ。ただし、調子に乗ってやりすぎると、横転することもあるので気を付けたい。

CAUTION 8 高速コーナーに潜むわな

一見、何の変哲もない普通の緩いコーナー。しかし、そこには非常に危険なわなが待ち受けている。高速コーナーが連続しているということは、それだけスピードも乗るということ。事実、この場所では6速全開に到達することができる。しかし、その状態でコーナーの縁にタイヤを引っ掛けると、どうなるか？ 200km/h近い速度ではバランスを崩し、大クラッシュを引き起こしてしまうのは必然だ。スピードが乗っている時にやってくる高速コーナーは、そのまま突っ込みたい気持ちを押えて、必ず4、5速にシフトダウンする余裕が必要だ。

より快適なドライビングのための こだわりカーセッティング

MRCのセッティングは、ゲームに露骨に影響するわけではない。しかし、やり込むにつれ、より「運転しやすい車」が欲しくなってくる。そこで、セッティング変更の登場となるわけだ。

①ギアボックス

左側にいくほど最高速を捨てて加速重視、右側へいくほど加速を捨てて最高速重視のセッティングとなる。テクニカルなコースでは加速重視、ストレートの多いコースでは最高速重視のセッティングが良いだろう。

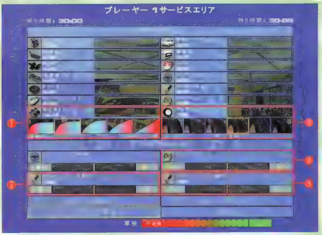
②サスペンションハイト

車高を調節するのだが、実際のところ、あまり変化を感じることはできなかった。一般的には、車高を高くすると不安定になり、低くすると安定するようになる。これは、遠心力の影響によるもので、ラリーにおいては起伏の大きい走路が多いために、なかなか車高を下げることはできない。しかし、ターマックが多いコースであれば、なるべく下げておきたいところだ。実際の車の映像を見る機会があれば、ターマックと悪路での車高の違いに注目してみてほしい。一目でその違いが分かるだろう。車の重量、コースの内容によって変わってくるので、自分なりにこだわってみるのも良い。

今回使用したベータバージョンでは、車高の変化を確認することはできなかった　実車の場合、ターマックを走る際には、タイヤと車体のすき間はほとんど分からないくらいになる

③タイヤ

スリック（晴天舗装路用）、インターミディエイト（小雨あるいは湿った舗装路用）、ウェット（雨天舗装路用）、ドライグラベル（晴天不整地用）、ウェットグラベル（雨天不整地用）、スノー（雪用）の6種類のタイヤがある。このタイヤのセッティングと、前述のギア比のセッティングは、時として走破タイムに大きく影響しかねない項目でもある。スタートの前に、コースインフォメーション画面でしっかり確認し、間違いのないように設定してほしい。



④ブレーキバランス

前寄りに設定するとアンダーステア傾向となり、後ろに寄せるとオーバーステア傾向になる。ただし、これはブレーキングしながらステアリングを切る場合にのみ現れる現象である。ドリフトを多用するコースであれば、後ろ側に寄せておくのも良いだろう。しかし、純粋な制動の能力は中央の設定が最も高いので、どちらに動かしてもトータルの制動力は低下する。

⑤サスペンションスティッフネス

ショックアブソーバー（衝撃緩和装置）の固さを調節する項目。ショックアブソーバーは、路面からの衝撃を和らげるための装置だが、衝撃を吸収しようとすれば吸収しようとするほど、車の接地感がふにゃふにゃになり、バランスを崩しやすい。スティッフネスを上げると乗り心地はごつごつするが、コーナーの挙動がしゃきっとする。では、最大に固くすればいいのかというと、そうでもない。固くすれば車が跳ねやすくなり、ちょっとした凹凸でも簡単にコントロールを失ってしまうことになってしまうのだ。これは、オフロードが中心になるラリーでは、致命的な欠点である。また、あまり固くするとコーナーでタイヤが地面に食いつかず、するりとアウトへ流れて行ってしまうこともある。トライアンドエラーを繰り返して、コースに合ったスティフネスを自分なりに導き出してほしい。

Colin McRae RALLY 2最新情報

日本でも絶大な人気を誇る、イギリス産のレーシングゲーム、Colin McRae RALLYの最新作が発表された。Colin MacRae氏の名前は[illegible] Ford Focus[illegible]。

新作は[illegible]に対応。コースは世界各国のレーストラックの[illegible]による色合いの違いを表現している。

また、「グラフィックの目新しさ[illegible]、ゲームの中心部分、つまりその構造と内容の変革こそ、われわれが現在に力を注いでいる部分である」とプレスリリースで公言しているように、[illegible]ゲームプレイにまで大幅にメスを入れ、ラリーゲームの第一人者としての[illegible]を手に入れようとしている。[illegible]つのタイヤにはそれぞれに独立したサスペンションを設定しているため、[illegible]コースでの操作性が一段と精密になっているという。Ford Motors社から[illegible]を入手し、[illegible]ハンドリングの再現性[illegible]このゲームを[illegible]アップデートに押し上げた[illegible]。

もちろん、フォード以外にも新しい車種の登場するが、現時点ではまだ情報の公開は行なわれていない。レーストラックも、前作のものに加えて新しいコースが大幅に追加される予定だ。まったく新しいレーススタイルを[illegible]、2000年のラリーゲームの王座をかけてMRCと戦うことになりそうだ。

[illegible]

[illegible]

特集1

続編・話題作が続々登場 パソコンゲーム高密度攻略

続編・話題作が勢ぞろいした今月は、ページ数を増やして、一気に6タイトルを扱っている。「Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings」「FLANKER 2.0」「COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN」という人気作品の続編に加え、アクションRPG「レブナント」、アクションアドベンチャー「ノクターン」、リアルタイム戦略シミュレーション「HOMEWORLD」と、多岐にわたるジャンルの大作を徹底攻略する。

食糧確保のための鉄則と
全ユニット・建物の詳細データを公開 **068**

Age of Empires Ⅱ :The Age of Kings (PART Ⅰ of Ⅱ)

文／安井 勉、中島 渉

基本操縦方法から対空戦で敵を
撃墜するまで分かりやすく解説 **074**

FLANKER 2.0(PART Ⅰ of Ⅱ)

文／Fuji教官

最初のエピソードをクリアするための
完全マップ付き攻略ガイド **084**

ノクターン

文／駒沢丈治

10種の主要ユニット解説と
艦隊戦のノウハウを伝授 **090**

HOMEWORLD

文／駒沢丈治

戦闘を有利に進めるための
魔法・武器・防具のデータを掲載 **080**

レブナント(PART Ⅱ of Ⅱ)

文／下村隆善

対戦で役に立つ
GDI、NOD両陣営の戦略を紹介 **094**

COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN

文／倉橋裕宗、DZE

全13文明の詳細データを完全網羅
シリーズ最新作を徹底攻略

AGE of EMPIRES II THE AGE OF KINGS

「Age of EmpiresⅡ:The Age of Kings」は、人類史上に実在した文明をモチーフにしている。各文明の特徴やその進化の過程を、ゲームを通じて体感できる良作である。今回は、戦略シミュレーションとしての本作の基礎戦術を習得するために、資源確保の定石と、ユニット、建物、進化の詳細データを中心に解説していく。

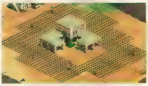
確実に強くなるためのAoK帝王学講座(基礎編)

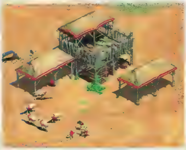
序盤の最重要課題は食料の集団採取

「Age of EmpiresⅡ:The Age of Kings」(以下、AoK)の戦略を考える上で無視できないのは食料である。AoKで新しく導入された「羊」は、町の中心まで誘導することでき、狩猟のリスクもなく、食料確保の方法として利用しやすい。しかも、1匹の羊から集団で食料(100)を採取できるため効率が良い。AoKでは、粉ひき所を建てることによって、最序盤から畑を作ることもできる。畑は、木を60消費するものの、175の食料が得られる施設だ(技術進歩によって得られる食料は250、375、550※と増加する)。畑も、羊と同様に町の中心の近くに設置すれば、町の人の移動距離が少なくなり、効率的な資源採取ができる。

だが、最も効率の良い位置(町の中心から最短距離にある四方)には、九つまでしか畑を作ることができない。しかも、畑には1人の町の人しか働けないため、木材が不足する最序盤においては、羊のほうが有益だ。羊以外の狩猟食料であるイノシシ(300)や鹿(125)も集団で採取できるが、町の中心(または粉ひき所)から離れた場所が狩り場だと、移動距離の分だけ効率が落ちる。

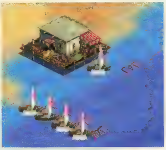
さらに、水辺が近ければ、港を作って漁船を出すのも効率の点では悪くない。魚の資源は200で集団採取が可能であり、後々には簗(やな)(木100を使用するが700の食料が得られる)の設置が可能になるので、漁船は無駄にならない。簗は単位面積当たりの資源量が多く、畑よりもメンテナンスに時間をとられない分、非常に効率が良い。ただし、一定量の魚しか捕れないため、魚がいなくなったら、再び作らなければならない。


作り方を工夫すれば、町の中心の周囲に9面までの畑ができる。すべての畑が町の中心に隣接しているため、効率良い食料採取ができる


羊は、町の中心に集めて一気に食料にする。最低でも町の人が4人は欲しい。また、中盤の緊急食料確保の手段としてキープしていく戦略もある。羊を使った偵察も考えたが、敵のユニットに出会うと、相手のユニットになってしまう

市場での資源売買は活用のタイミングが重要

領主の時代になると、どの文明でも市場の建設が可能となり、不足している資源を金で購入することが可能となる。金が不足している場合には、ほかの資源を売却することで補うことができる。同じ種類の資源を何回か続けて購入すると、売ってもらえなくなるため、金さえあれば無限に資源が得られるわけではない。防御ラインの設置を急ぐ、進化で先行してほかの文明を圧倒する、といったポイントで活用することになるだろう。


簗は港の周囲に大量に作る。魚を捕る仕掛けというよりも、魚の養殖場という雰囲気だ。ちなみに、暗黒の時代に作成した簗は、城主の時代までメンテナンス不要だった

町の中心から離れた場所での資源確保

中盤以降、町の中心から遠く離れた場所に、石や金の資源を発見することもある。周囲の資源状況にもよるが、採掘場を作るより、新たに町の中心を作ってしまった方が効率的だろう。従来あった町の中心でユニットを作って移動させる時間を短縮し、その付近での資源採取基地として、労働力を常に確保できる利点がある。また、町の中心にユニットを入れれば、近づいてきた敵に対する攻撃も可能である。

資源量一覧表

食料資源	集団採取	耐久度	資源量	備考
イノシシ	○	75	300	−
鹿	○	5	125	−
羊	○	7	100	誘導可能
果実の木	○	−	125	−
魚	○	−	200	−
畑	×	480	175/250/375/550※	木60必要
簗	×	50	700	木100必要

※畑の資源量を550まで増やせるのは、ビザンティン、フランク、ゴート、ペルシア、チュートン、バイキングのみ

Information

開発元	Ensemble Studios社
販売元	マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	オープン
OS	Windows 95/98/NT 4.0 (Sevice Pack 5以上)
CPU	Pentium 166MHz以上
メモリー	32MB以上
ビデオ	800×600ドット、256色以上
HD容量	セットアップ時240MB以上、実行時100MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Sound Blaster互換カード
対応API	DirectDraw
発売時期	11月26日

©1997-1999 Microsoft Corporation. All rights reserved.

文明ごとの歴史を特徴づける14種のユニークユニット詳細データ

AoKでは、文明ごとの特徴を顕著にするために、チームボーナスと併せて、それぞれの文明を象徴している14種のユニークユニットが用意されている。これによって、国ごとに異なるさまざまな戦略が生まれてくる。従って、すべての文明の特徴を把握していなければ、マルチプレイで強くなることはできないだろう。1999年10月号のAoKプレビューでは、ユニークユニットの詳細データが掲載できなかったので、今回は全データをまとめて紹介する。

城でしか作成できない文明固有のユニット

ユニークユニットは、基本的に一般のユニットよりも優れた能力をもっている。例えば、サラセンのマルムークは、らくだ騎兵＋射手をミックスさせたような能力となっている。よって、射手の弱点である騎兵に対して、互角以上に戦いを進めていける。ユニークユニットは、城でのみ作可能なので序盤から使っていくことはできないが、中盤以降での活躍が多大に期待できる。また、AoKでの城では、遠投投石機が作成できるようになった。これは、組み立て式の移動砲台で、AoKで最大の攻撃力を誇るユニットだ。解体梱包することで再移動も可能となる。

全ユニークユニットデータ

文明	ユニークユニット	コスト	HP	攻撃	防御	盾防	射程	移動	備考
ケルト	ウォードレイダー	65食、25金	65	8	0	0	−	普通	作成時間が短い歩兵
	エリートウォードレイダー	65食、25金	80	13	0	0	−	普通	ウォードレイダーからアップグレード(1000食、800金)
ゴート	ハスカール	80食、40金	60	10	0	4	−	普通	飛び道具に対する防御力が高い歩兵
	エリートハスカール	80食、40金	70	12	0	6	−	普通	ハスカールからアップグレード(1200食、550金)
サラセン	マルムーク	55食、85金	65	7	0	0	3	速い	射程を持つらくだ騎兵
	エリートマルムーク	55食、85金	80	10	1	0	3	速い	マルムークからアップグレード(600食、500金)
チュートン	チュートンナイト	85食、40金	70	12	5	2	−	遅い	攻撃力、防御力に優れた歩兵
	エリートチュートンナイト	85食、40金	100	17	10	2	−	遅い	チュートンナイトからアップグレード(1200食、600金)
トルコ	イェニチェリ	60食、55金	35	15	1	0	8	普通	最小射程距離の制限が無い砲撃手
	エリートイェニチェリ	60食、55金	40	18	2	0	8	普通	イェニチェリからアップグレード(850食、750金)
バイキング	ベルセルク	65食、25金	48	9	0	0	−	普通	自分を治療可能な歩兵
	エリートベルセルク	65食、25金	60	14	2	0	−	普通	ベルセルクからアップグレード(1300食、550金)
	バイキング船	80木、40金	130	7	0	6	6	速い	ガレー船より速度が若干速い
	重装バイキング船	80木、40金	160	8	0	8	7	速い	バイキング船からアップグレード(750食、475金)
ビザンティン	カタクラフト	70食、75金	110	9	2	1	−	速い	防御力の高い騎兵
	エリートカタクラフト	70食、75金	150	12	2	1	−	速い	カタクラフトからアップグレード(1600食、800金)
フランク	フランカスロウ	55食、25金	50	7	0	0	3	普通	射程を持つ歩兵
	エリートフランカスロウ	55食、25金	60	8	1	0	4	普通	フランカスロウからアップグレード(1000食、850金)
ブリトン	ロングボウ	35木、40金	35	6	0	0	5	普通	攻撃力が高い射手
	エリートロングボウ	35木、40金	40	7	0	1	6	普通	ロングボウからアップグレード(850食、850金)
ペルシア	エレファント	200食、75金	450	15	1	2	−	遅い	範囲攻撃が可能
	エリートエレファント	200食、75金	600	20	1	3	−	遅い	エレファントからアップグレード(1600食、1200金)
モンゴル	マングダイ	55木、65金	60	6	0	0	4	速い	砲撃ユニットに対して攻撃力が高い弓騎兵
	エリートマングダイ	55木、65金	60	8	1	0	4	速い	マングダイからアップグレード(1100食、675金)
中国	連弩兵	40木、35金	45	8	0	0	4	普通	複数の矢を放つ射手
	改良型連弩兵	40木、35金	50	8	0	0	4	普通	連弩兵からアップグレード(760食、760金)
日本	武士	60食、30金	60	8	1	0	−	普通	連続攻撃できる歩兵、ユニークユニットに対して強い
	剣豪	60食、30金	80	12	1	0	−	普通	武士からアップグレード(950食、875金)

城(駐留:20)

時代	ユニット名	ケル	ゴー	サラ	チュ	トル	バイ	ビザ	フラ	ブリ	ペル	モン	中国	日本	コスト	HP	攻撃	防御	盾防	射程	速度
3	ユニークユニット	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−
4	エリートユニークユニット	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	−	−	−	−	−	−	−
4	遠投投石機(梱包時)	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	200木、200金	150	−	2	8	16	遅い
4	遠投投石機(展開時)	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	200木、200金	150	200	1	150	16	−

略称の意味

食　:食料
HP:ヒットポイント
攻撃:攻撃力
防御:防御力
盾防:飛び道具に対する防御力
射程:飛び道具の射程距離
移動:移動速度
駐留:建物内に駐留できるユニット数
時代:生産可能な時代
　1:暗黒の時代
　2:領主の時代
　3:城主の時代
　4:帝王の時代
ケル:ケルト
ゴー:ゴート
サラ:サラセン
チュ:チュートン
トル:トルコ
バイ:バイキング
ビザ:ビザンティン
フラ:フランク
ブリ:ブリトン
ペル:ペルシア
モン:モンゴル
※黄色セルは、AoKで新しく登場したユニットを示す

AoKでユニークユニットへ変更されたエレファントは、唯一ペルシアでのみ作成可能だ。その巨大な体と圧倒的な攻撃力は、依然として相手に恐怖を与えることだろう

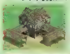
壁の内側に塔と遠投投石器を配してみた。これだけ守りを固めれば、やすやすと敵の侵入を許さないだろう。味方のユニットは門を通って、敵陣地へ入り込んでいける

新戦術立案に役立つ 全ユニットと新しい進化パターン一覧

AoKでは、従来のシリーズ作からおなじみの32種に加えて、新たに追加された17種(ユニークユニットを除く)の計49種のユニットが登場する。基本的には前作を継承しているものの、細かな点で拡充された進化パターンは、初心者にも分かりやすいものとなった。これらによって、AoK独自の新戦術が次々と生まれてくることだろう。

町の中心で作成できるユニット

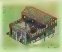
町の人は、木や金などの資源の採取や、施設の建造ができる基本的なユニットだ。攻撃力をわずかながらも持っているので、ほかの攻撃ユニット同様に、ユニットや施設への攻撃を行うこともできる。防御力は皆無と言っていいほどなので、もし攻撃を受けた場合には、町の中心や塔に駐留(避難)させておくのがいい。駐留したユニット数に応じて、これらの施設の攻撃力が増大する。



町の中心(駐留:15)

時代	ユニット名	ケル	ゴー	サラ	チュ	トル	バイ	ビザ	フラ	ブリ	ペル	モン	中国	日本	コスト	HP	攻撃	防御	盾防	射程	速度
1	町の人	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	50食	25	3	0	0	−	普通

戦士育成所で作成できるユニット

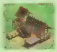


歩兵は、攻撃と防御のどちらにも優れたユニットで、接近戦を得意とする。騎兵に対しては強いが、射手や砲撃兵器などの飛び道具を持つユニットに対しては弱いという特徴がある。鉄工所で研究を行うことによって、攻撃力、防御力を増強することができる。槍兵は、騎兵に対しての攻撃力を特化したユニットだ。なお、前作までの歩兵はAoKでは登場しない。

戦士育成所(駐留:10)

時代	ユニット名	ケル	ゴー	サラ	チュ	トル	バイ	ビザ	フラ	ブリ	ペル	モン	中国	日本	コスト	HP	攻撃	防御	盾防	射程	速度	備考
1	民兵	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	60食、20金	40	4	0	0	-	普通	−
2	軍兵	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	60食、20金	45	6	0	0	−	普通	民兵からアップグレード(100食、40金)
	槍兵	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	35食、25木	45	3	0	0	−	普通	−
3	長剣剣士	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	60食、20金	55	9	0	0	−	普通	軍兵からアップグレード(200食、65金)
	長槍兵	○	○	○	○	−	○	○	○	○	○	○	○	○	35食、25木	55	4	0	0	−	普通	槍兵からアップグレード(215食、90金)
4	重剣剣上	○	○	○	○	○	○	○	○	○	−	○	○	○	60食、20金	60	11	0	0	-	普通	長剣剣士からアップグレード(300食、100金)
	近衛剣士	○	○	○	○	○	○	○	○	○	−	○	○	○	60食、20金	70	13	1	0	−	普通	重剣剣士からアップグレード(750食、350金)

射手育成所で作成できるユニット



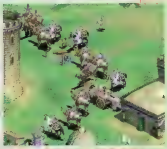
射手は、離れた場所から攻撃を行うことができるユニットだ。歩兵など、盾防御力(飛び道具に対する防御力)が低いユニットに対しては絶大な威力を発揮するが、騎兵に対して弱いという面を持ち合わせている。散兵は、盾防御力を持つ対射手用のユニットだが、特に必要とされる場面は少ない。弓騎兵は、機動力があるので、歩兵に対して一方的に攻撃できる優位性を持つ。射手系ユニットを使用する場面では、大量に生産した方が、効果が飛躍的に伸びる。

射手育成所(駐留:10)

時代	ユニット名	ケル	ゴー	サラ	チュ	トル	バイ	ビザ	フラ	ブリ	ペル	モン	中国	日本	コスト	HP	攻撃	防御	盾防	射程	速度	備考
2	射手	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	25木、45金	30	4	0	0	4	普通	−
	散兵	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	25食、35木	30	2	0	3	4	普通	−
3	石弓射手	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	25木、45金	35	5	0	0	5	普通	射手からアップグレード(125食、75金)
	精鋭散兵	○	○	○	○	−	○	○	○	○	○	○	○	○	25食、35木	35	3	0	4	5	普通	散兵からアップグレード(250食、160金)
	弓騎兵	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	40木、70金	50	6	0	0	3	速い	−
4	重石弓射手	−	−	○	−	−	○	○	−	○	−	○	○	○	25木、45金	40	6	0	0	5	普通	石弓射手からアップグレード(350食、300金)
	重装弓騎兵	○	○	○	−	○	−	○	○	○	○	○	○	○	40木、70金	60	7	1	0	4	速い	弓騎兵からアップグレード(900食、500金)
	砲撃手	−	○	○	−	○	−	○	○	−	○	−	−	○	45食、50金	35	17	1	0	7	普通	化学の研究が必要(450食、200金)

騎兵育成所で作成できるユニット

騎兵は、攻撃力、防御力、HPに優れたユニットだが、コストが高いために大量生産が難しい。移動スピードに優れているので、飛び道具を持つユニットからの攻撃が当たりづらい特徴を持つ。らくだ騎兵は、アドオンの「The Rise of Rome」(以下、RoR)から登場した騎兵で、対騎兵用のユニットだ。アップグレードもできるので、ゲーム全般にわたって活躍してくれる。斥候騎兵は、視界が広く、敵の動向をうかがうのに適している。



資源が多くなければ、騎兵を大量に生産するのは難しい。だが、機動力に秀でた騎兵の大軍を組織してうまく活用すれば、戦局を有利に動かすことも可能だ

騎兵育成所(駐留:10)

時代	ユニット名	ケル	ゴー	サラ	チュ	トル	バイ	ビザ	フラ	ブリ	ペル	モン	中国	日本	コスト	HP	攻撃	防御	盾防	射程	速度	備考
2	斥候騎兵	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	80食	45	3	0	2	−	速い	−
3	騎兵	○	○	○	−	○	○	○	○	○	○	○	○	○	80食	60	7	0	2	−	速い	斥候騎兵からアップグレード(150食、50金)
	らくだ騎兵	−	−	○	−	○	−	○	−	−	○	○	○	−	55食、60金	100	5	0	0	−	速い	−
	騎士	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	60食、75金	100	10	2	2	−	速い	−
4	重装らくだ騎兵	-	−	○	−	○	−	○	−	−	○	○	○	−	55食、60金	120	7	0	0	−	速い	らくだ騎兵からアップグノード(325食、300金)
	重騎士	○	○	−	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	60食、75金	120	12	2	2	−	速い	騎士からアップグレード(300食、300金)
	近衛騎士	○	−	−	○	−	−	○	○	−	○	−	−	−	60食、75金	160	14	2	3	−	速い	重騎士からアップグレード(1300食、750金)

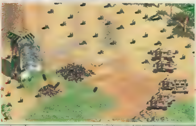
AGE of EMPIRES II THE AGE OF KINGS

神殿で作成できるユニット

聖職者は、ほかのユニットのHP回復ができる能力に加えて、敵ユニットおよび施設を味方に寝返らせることができる「転向」の能力を持つ。これらの特殊能力を持っているがゆえに、ほかの通常ユニットとは異なる使い方が必要となるが、戦局を大きく変えることも可能だ。研究によって施設を転向させることができるようになると、非常に脅威となることは確かだ。

神殿(駐留：10)

時代	ユニット名	ケル	ゴー	サラ	チュ	トル	バイ	ビザ	フラ	ブリ	ペル	モン	中国	日本	コスト	HP	攻撃	防御	盾防	射程	速度
3	聖職者	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	100金	30	–	0	0	9	遅い



研究によって飛距離を延ばせば、塔に対して一方的に攻撃できる。また、投石機などの飛び道具を攻撃手段とするユニットは、防御力がないので、数を集めなければならない

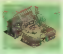
砲撃訓練所で作成できるユニット

攻撃力が非常に高い飛び道具を持つ、砲撃ユニットが作成できる施設。前作でも、施[illegible]絶大な力を持つために恐れられていたが、AoKでもその力は衰えていない。唯一の弱点である移動が遅いという点で、騎兵や歩兵に近づかれると弱い。AoKで新たに追加された破城槌は、飛び道具を持たないものの、施設に対して非常に高い攻撃力をもつ。城を攻略する場面では欠かせないユニットとなる。

砲撃訓練所(駐留不可)

時代	ユニット名	ケル	ゴー	サラ	チュ	トル	バイ	ビザ	フラ	ブリ	ペル	モン	中国	日本	コスト	HP	攻撃	防御	盾防	射程	速度	備考
3	投石機	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	160木、135金	50	40	0	6	7	遅い	–
	破城槌	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	160木、75金	175	2	0	180	–	遅い	–
	スコーピオン	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	75木、75金	40	12	0	6	5	遅い	–
4	改良型投石機	○	○	○	○	–	○	○	○	○	○	○	○	○	160木、135金	60	50	0	7	8	遅い	投石機からアップグレード(800食、500金)
	破城投石機	○	–	○	○	–	–	–	–	–	–	○	–	–	160木、135金	70	75	0	8	8	遅い	改良型投石機からアップグレード(1450食、1000金)
	強化破城槌	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	160木、75金	200	3	0	190	–	遅い	破城槌からアップグレード(300食、250金)
	改良強化破城槌	○	–	○	–	○	○	○	–	–	○	○	○	–	160木、75金	270	4	0	195	–	遅い	強化破城槌からアップグレード(1000食、800金)
	ヘビースコーピオン	○	○	–	○	○	○	–	○	–	○	○	○	○	75木、75金	50	16	0	7	5	遅い	スコーピオンからアップグレード(1000食、1100木)
	大砲	–	○	○	○	○	–	○	○	–	○	–	–	–	225木、225金	50	40	2	5	12	遅い	化学の研究が必要(500食、250金)

市場で作成できるユニット

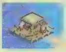


荷馬車を使用すると、同盟国や中立国の市場と、木や食料などの資源の交易を行って、金を得ることができる。金が大量に必要となるゲーム中盤以降で活躍できそうだが、実際はあまり作られないユニットでもある。2 on 2(マルチプレイの種類の一つ。4人のプレイヤーが二つのチームに別れてゲームをする)などで使う程度。

市場(駐留不可)

時代	ユニット名	ケル	ゴー	サラ	チュ	トル	バイ	ビザ	フラ	ブリ	ペル	モン	中国	日本	コスト	HP	攻撃	防御	盾防	射程	速度
2	荷馬車	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	100木、50金	70	–	0	0	–	普通

港で作成できるユニット



船ユニットをすべて生産できる統合施設。AoKでは、海の畑と言える梁が追加されたことで、制海権を握ることが必要となり、海洋の重要度が増した。RoRから追加された火炎船は、AoKでさらにアップグレードすることができるようになり、対ガレー船ユニットが充実した。爆破工作船は、自爆することで港や敵の船に多大な被害を及ぼすことができる特殊なユニットだ。

大型ガレー船をこれだけ集めれば、制海権を手中に収められるだろう。海洋が重要となったAoKでは、船ユニットがかなり活躍する

港(駐留不可)

時代	ユニット名	ケル	ゴー	サラ	チュ	トル	バイ	ビザ	フラ	ブリ	ペル	モン	中国	日本	コスト	HP	攻撃	防御	盾防	射程	速度	備考
1	漁船	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	75木	120	–	0	4	–	速い	–
2	輸送船	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	125木	100	–	4	8	–	速い	–
	交易貨物船	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	100木、50金	80	–	0	6	–	速い	–
	ガレー船	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	90木、30金	120	6	0	6	5	速い	–
3	大型ガレー船	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	90木、30金	135	7	0	6	6	速い	ガレー船からアップグレード(230食、100金)
	爆破工作船	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	70木、50金	50	110	0	3	–	速い	–
	火炎船	○	○	○	○	○	–	○	○	○	○	○	○	○	75木、45金	100	2	0	6	2	速い	–
4	ガリオン船	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	90木、30金	165	8	0	8	7	速い	大型ガレー船からアップグレード(400食、315木)
	重爆破工作船	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	–	70木、50金	60	140	0	5	–	速い	大型ガレー船、爆破工作船からアップグレード(200木、300金)
	高速火炎船	–	○	–	○	–	–	○	○	○	○	○	–	○	75木、45金	120	3	0	8	2	速い	大型ガレー船必要、火炎船からアップグレード(280木、250金)
	キャノンガリオン船	○	○	○	○	○	○	○	○	–	○	○	○	○	200木、150金	120	35	0	6	13	速い	化学の研究が必要(400食、500木)
	機動キャノンガリオン船	–	–	○	–	○	○	○	–	–	○	○	–	○	200木、150金	150	45	0	8	15	速い	キャノンガリオン船からアップグレード(525木、500金)、建物に対する攻撃力+100

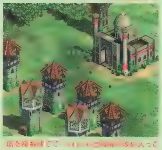
塔／壁

塔は、防御の要となる地点に設置するだけでなく、攻撃時に塔を多量に設置して進攻していく戦術も可能であり、さまざまな状況下で使っていける。町の人を駐留させれば、攻撃時の弓矢や砲弾の数を増やすこともできる。AoKでは、塔や壁の使い方一つでさえ、ゲームの流れを決めてしまいかねないのだ。

壁は、自分の領地に敵が侵入してくるのを防ぐだけでなく、敵の進攻を制限するといった意味合いからも重要だ。AoKでは、ただ移動を制限するだけの壁に、[illegible]することで、味方(同盟者も含む)のみ通行可能な出入り口が作成できるようになった。門をロックすれば、味方も通行不可状態に変更でき、ユニットの意図しない移動を防ぐこともできるので使い勝手が良い。

塔／壁

時代	ユニット名	ケル	ゴー	サラ	チュ	トル	バイ	ビザ	フラ	ブリ	ペル	モン	中国	日本	コスト	HP	攻撃	防御	盾防	射程	駐留	備考
1	前哨	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	25木、25石	500	–	0	0	–	–	–
	柵	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2木	250	–	2	2	–	–	–
2	見張り台	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	25木、125石	1020	5	1	7	8	5	–
	門	○	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	30石	2750	–	10	10	–	–	–
	石壁	○	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	5石	1800	–	8	10	–	–	–
3	監視塔	○	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	25木、125石	1500	6	2	8	8	5	見張り台からアップグレード(100食、250石)
	強化壁	○	–	○	○	○	○	○	○	○	–	○	○	○	5石	3000	–	12	12	–	–	石壁からアップグレード(200食、100石)
4	防御塔	○	–	○	○	○	–	○	–	○	–	–	○	○	25木、125石	2250	7	3	9	8	5	監視塔からアップグレード(500食、350石)
	砲台	–	–	–	○	○	–	○	–	[illegible]	[illegible]	–	○	–	125石、100金	2220	120	3	9	8	5	砲台の研究が必要(800食、400石)



塔を複数建てて[illegible]入っていく戦法は、AoKで追加された砲台によって、より効果的となった。塔内部に町の人を駐留させることで、攻撃力をアップさせることもできる

関連施設ごとにはっきりと区別され分かりやすくなった66種のテクノロジー一覧

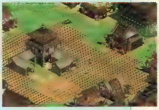
テクノロジーの開発は、新しいユニットを作成できるようになるだけでなく、ユニットをよりパワーアップするために必要なものだ。前作では市場、貯蔵庫、政治機関の3施設で主にこれらの研究を行っていたが、AoKでは種類別に細分化され、より理解しやすいように変更された。また、AoKでの市場は前作と異なり、資源の売買を行うことができる新しい施設で、ゲームをさらに面白くさせる可能性を秘めている。

町の中心での研究

町の中心では、時代のアップグレードがメインとなる。時代の進化を行うには、その時代の施設が二つ必要となる。町の人の移動スピードや運搬量を増加させる研究は、資源の採取スピードにかかわってくる重要なものだ。

町の中心(時代:3、コスト:275木、全資源を貯蔵可能)

時代	テクノロジー	ケル	ゴー	サラ	チュ	トル	バイ	ビザ	フラ	ブリ	ベル	モン	中国	日本	コスト	備考
1	機織り	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	50金	町の人のHP+15、防御力+1、飛び道具に対する防御力+1
	領主の時代	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	500食	伐採所、採掘所、粉ひき所、港、戦士育成所のうち二つが必要
2	手押し車	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	175食、50木	町の人の速度+10%、運搬量+25%
	見張り	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	75食	建物の視界+2
	城主の時代	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	800食、200金	射手育成所、騎兵育成所、鉄工所、市場のうち二つが必要
3	荷車	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	300食、200木	町の人の速度+10%、運搬量+50%
	巡回	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	300食、200金	建物の視界+6
	帝王の時代	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	1000食、800金	学問所、砲撃訓練所、神殿のうち二つが必要



AoKの施設は、文明によって3種類の異なるグラフィックが用意されている。日本、モンゴル、中国では、写真のような東洋風のグラフィックになる

戦士育成所/騎兵育成所/港での研究

これらの施設では、視界の拡大、移動スピードの向上の研究を行うことができる。前作では鉄の時代(4段階目)で歩兵の移動スピードを上げることができたが、AoKでは城主の時代(3段階目)に変更された。また、それに伴って、効果も+25%から+10%(船は+15%)に引き下げられたのが特徴的だ。港での研究の一つである造船技術は、ユニット生産のコストを下げることができる。制海権を握ることが重要となるAoKならではのテクノロジーの一つと言える。

戦士育成所(時代:1、コスト:175木)

時代	テクノロジー	ケル	ゴー	サラ	チュ	トル	バイ	ビザ	フラ	ブリ	ベル	モン	中国	日本	コスト	備考
2	追跡術	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	75食	歩兵の視界+1
3	武者修行	−	○	○	○	○	○	○	−	○	○	○	○	○	200食	歩兵の速度+10%

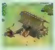
騎兵育成所(時代:2、コスト175木、戦士育成所が必要)

時代	テクノロジー	ケル	ゴー	サラ	チュ	トル	バイ	ビザ	フラ	ブリ	ベル	モン	中国	日本	コスト	備考
3	繁殖	○	○	○	−	○	−	○	○	○	○	○	○	○	250食	騎兵の速度+10%

港(時代:1、コスト:150木)

時代	テクノロジー	ケル	ゴー	サラ	チュ	トル	バイ	ビザ	フラ	ブリ	ベル	モン	中国	日本	コスト	備考
3	傾船技術	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	250食、150金	船の飛び道具に対する防御力+1、輸送船の運搬力+5
4	乾ドック	○	−	○	−	○	○	○	○	○	○	−	○	○	600食、400金	船の速度+15%、輸送船の運搬力+10
	造船技術	○	○	−	−	○	−	○	−	○	−	○	○	○	1000食、300金	船の建造にかかる木の量−20%

鉄工所での研究



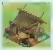
前作では貯蔵庫で研究を行っていた、歩兵、射手、騎兵などの各ユニットの攻撃力/防御力をアップするための施設。デフォルトで防御力が弱いユニットを大幅に強化することができるので、時代を進化させた直後にアップグレードを始めるのが理想的。特に、射程を延ばすことのできる矢羽根系列の研究は、ユニットの生存率と攻撃時の両方に有利に働くので、勝つためには不可欠だ。序盤では、資源に余裕が無いので、文明ごとの特徴を考慮して、その特徴をうまく生かす方向の研究から行っていくのもいい。例えば、ゴートでは歩兵の生産コストが低く抑えられるために、歩兵関連の研究を行って大量に生産するといった具合だ。

研究によって強化されたユニット たとえ同じ種類のユニット同士でも、強化されているか否かで、強さが段違いに異なってくるのだ

鉄工所(時代:2、コスト:150木)

時代	テクノロジー	ケル	ゴー	サラ	チュ	トル	バイ	ビザ	フラ	ブリ	ベル	モン	中国	日本	コスト	備考
2	射手用胸当て	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	100食	射手、弓騎兵の防御力+1、飛び道具に対する防御力+1
	矢羽根	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	100食、50金	射手、弓騎兵、ガレー船、バイキング船、町の中心、城、塔の攻撃力+1、射程+1、塔の視界+1
	鍛造	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	150食	歩兵、騎兵の攻撃力+1
	騎兵用うろこの鎧	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	150食	騎兵の防御力+1、飛び道具に対する防御力+1
	歩兵用うろこの鎧	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	100食	歩兵の防御力+1、飛び道具に対する防御力+1
3	射手用皮の鎧	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	150食、150金	射手、弓騎兵の防御力+1、飛び道具に対する防御力+1
	錐状矢じり	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	200食、100金	射手、弓騎兵、ガレー船、バイキング船、町の中心、城、塔の攻撃力+1、射程+1、塔の視界+1
	鋳造	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	220食、120金	歩兵、騎兵の攻撃力+1
	騎兵用鎖かたびら	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	250食、150金	騎兵の防御力+1、飛び道具に対する防御力+1
	歩兵用鎖かたびら	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	200食、100金	歩兵の防御力+1、飛び道具に対する防御力+1
4	射手用くさりの鎧	−	○	○	○	○	○	○	−	○	○	−	○	○	250食、250金	射手、弓騎兵の防御力+1、飛び道具に対する防御力+2
	小手	−	○	○	−	○	○	○	−	○	−	○	○	○	300食、200金	射手、弓騎兵、ガレー船、バイキング船、町の中心、城、塔の攻撃力+1、射程+1、塔の視界+1
	高温溶鉱炉	○	○	○	○	○	○	−	○	○	○	○	○	○	275食、225金	歩兵、騎兵の攻撃力+2
	騎兵用甲冑	−	−	○	○	○	−	○	○	○	○	−	○	−	350食、200金	騎兵の防御力+1、飛び道具に対する防御力+2
	歩兵用甲冑	○	−	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	300食、150金	歩兵の防御力+1、飛び道具に対する防御力+2

神殿での研究



聖職者に関するアップグレードを行うことができ、テクノロジーの一つ一つが、聖職者をより強力なユニットへと変貌させる。7種用意されたテクノロジーのすべてをアップグレードできるのが、サラセン、チュートン、ビザンティン、日本の4文明だけになったことからも、その効果の程が分かるだろう。施設や砲撃ユニットを転向することができるようになる「贖い」、敵の聖職者を転向することができるようになる「償い」のテクノロジーが用意されている文明は、必ずアップグレードをしておこう。

神殿(時代:3、コスト:175木)

時代	テクノロジー	ケル	ゴー	サラ	チュ	トル	バイ	ビザ	フラ	ブリ	ペル	モン	中国	日本	コスト	備考
3	贖い	−	−	○	○	○	−	○	−	−	−	−	○	○	475金	破城槌、遠投投石機、建物を転向できるようになる
	篤信	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	140金	聖職者の速度+15%
	神聖	○	○	○	○	○	−	○	○	○	−	−	○	○	120金	聖職者のHP+50%
	償い	−	−	○	○	○	○	○	−	−	−	○	○	○	325金	敵の聖職者を転向できるようになる
4	活版印刷	−	−	○	○	−	○	○	○	○	○	−	−	○	200金	転向範囲+3
	啓蒙	−	○	○	○	−	−	○	○	○	−	−	○	○	120金	聖職者の信仰の回復+50%
	信仰	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	750食、1000金	敵の聖職者の転向に対する抵抗力+50%

粉ひき所/伐採所/採掘所/市場での研究

資源の採取効率をアップグレードするための研究を行うことができる施設だ。前作では、市場でこれらの研究を行っていたが、AoKでは関連する施設ごとにアップグレードをすることとなった。研究コストが比較的低く抑えられているが、その効果が目に見えて異なってくるのが特徴だ。

粉ひき所(時代:1、コスト:100木、食料の貯蔵が可能)

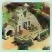
時代	テクノロジー	ケル	ゴー	サラ	チュ	トル	バイ	ビザ	フラ	ブリ	ペル	モン	中国	日本	コスト	備考
2	引き具	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	75食、 75木	畑の生産量+75
3	馬鍬	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	125食、125木	畑の生産量+125、町の人の運搬量+1
4	輪作	−	○	−	○	−	○	○	○	−	○	−	−	−	250食、250木	畑の生産量+175

伐採所(時代:1、コスト:100木、木の貯蔵が可能)

時代	テクノロジー	ケル	ゴー	サラ	チュ	トル	バイ	ビザ	フラ	ブリ	ペル	モン	中国	日本	コスト	備考
2	両刃斧	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	100食、 50木	木の伐採速度+20%
3	のこぎり	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	150食、100木	木の伐採速度+20%
4	両ひきのこぎり	−	○	○	○	○	○	○	−	○	○	−	○	○	300食、200木	木の伐採速度+10%

採掘所(時代:1、コスト:100木、金・石の貯蔵が可能)

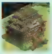
時代	テクノロジー	ケル	ゴー	サラ	チュ	トル	バイ	ビザ	フラ	ブリ	ペル	モン	中国	日本	コスト	備考
2	石の切り出し	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	100食、 75木	石の切り出し速度+15%
	金の採掘	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	100食、 75木	金の採掘速度+15%
3	石の堀削	○	○	−	○	−	○	○	−	−	○	○	○	−	200食、150木	石の切り出し速度+15%
	金の堀削	○	−	○	−	○	○	○	○	○	○	○	○	−	200食、150木	金の採掘速度+15%



市場(時代:2、コスト:175木、粉ひき所が必要)

時代	テクノロジー	ケル	ゴー	サラ	チュ	トル	バイ	ビザ	フラ	ブリ	ペル	モン	中国	日本	コスト	備考
2	地図製作	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	100食、100金	同盟者と視界を共有できる
	貨幣制度	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	150食、 50金	貢物の手数料が20%になる
3	銀行取引	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	200食、100金	貢物の手数料免除
4	組合	○	○	−	○	○	−	○	−	○	○	−	−	−	300食、200金	取り引き手数料が15%になる

城での研究

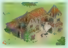


AoKで新たに追加された施設で、アップグレードできるテクノロジーも目新しいものばかり。その中でも特に「徴用」は、ユニットの作成速度を33%増すことができ、ゲームに大きく関わってくるテクノロジーの一つだ。そのほか、「諜報/反逆」は開発コストが高いといった難点を持ち合わせているものの、敵のユニットの位置をすべて把握できるので、ゲームを大きく左右する効果を持っている。しかしながら、均衡した戦いの中ではあまり使用する機会は無いだろう。

城(時代:3、コスト:650石)

時代	テクノロジー	ケル	ゴー	サラ	チュ	トル	バイ	ビザ	フラ	ブリ	ペル	モン	中国	日本	コスト	備考
4	城壁強化	○	−	○	○	○	○	○	○	○	○	○	−	−	400木、400石	城の射程+1、HP+1000
	土木技術	○	○	−	○	○	○	−	−	○	○	○	○	−	400食、200金	町の人の建物に対する攻撃力+15、塔、壁に対する攻撃力+30
	徴用	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	150食、150金	戦士育成所、射手育成所、騎兵育成所、城でのユニット作成速度+33%
	諜報/反逆	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	200金(町の人1人につき)	敵対している国のユニット、建物の視界を得る

学問所での研究



前作における政治機関といった位置付けの施設で、新しいユニットの作成ができるテクノロジーが多く集められている。AoKで追加された火薬を扱うユニットは、学問所で「化学」の研究をしなければ、作成することができない点に注意。また、塔や壁のアップグレードもここで行える。

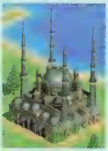
学問所(時代:3、コスト:200木)

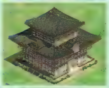
時代	テクノロジー	ケル	ゴー	サラ	チュ	トル	バイ	ビザ	フラ	ブリ	ペル	モン	中国	日本	コスト	備考
3	石工技術	○	○	○	○	○	○	−	○	○	○	○	○	○	175木、150石	建物のHP+10%、防御力+1、飛び道具に対する防御力+1、建物に対する防御力+3
	強化壁	○	−	○	○	○	○	○	○	○	−	○	○	○	200食、100石	強化壁が建造できるようになる
	弾道学	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	300木、175金	射手、ガレー船、バイキング船、町の中心、城、マングダイの命中率が増加
	監視塔	○	−	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	100食、250石	監視塔が建造できるようになる
	火砲学	○	○	−	○	○	○	−	−	○	○	−	○	−	350食、100金	塔の船へのダメージ+50%
	迎撃用意	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	200食、200石	砲台を除くすべての塔の最小射程距離がなくなる
	人力起重機	○	○	○	○	○	−	−	○	−	−	−	−	−	200木、300石	建物の建造速度+20%
4	建築学	−	○	−	−	○	○	−	○	○	○	−	○	−	200木、300石	建物のHP+10%、防御力+1、飛び道具に対する防御力+1、建物に対する防御力+3
	防御塔	○	−	○	○	○	−	○	−	○	−	−	○	○	500食、350石	防御塔が建造できるようになる
	化学	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	300食、200金	火薬を使用するユニットを除く飛び道具ユニットの攻撃力+1、火薬を使用するユニットが作成可能になる
	砲台	−	−	−	○	○	−	○	−	−	−	−	○	−	800食、400石	砲台が建造できるようになる
	包囲攻撃技術	○	−	○	○	−	○	−	○	○	−	○	−	○	500食、600木	破城槌を除く砲撃兵器の射程+1、建物へのダメージ+20%

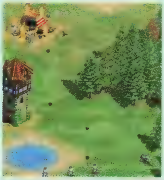
民族の象徴

(時代:4、コスト:1000木、1000石、1000金)

「民族の象徴」は、各文明を象徴する壮大な建築物であり、建造に多大なコストと時間を必要とする。しかし、建築後に一定期間維持すれば、ゲームの勝者になれるのだ。







AoKで追加された砲撃ユニットは、攻撃力が高いので施設に対して効果的。ただし、弾は放物線を描いてゆっくりと飛んでいくので、移動するユニットに対してはそれほど効果を得られない

1999年のFS界を揺るがす最終兵器はこのタイトルだ

FLANKER 2.0

「FLANKER 2.0」は飛行に関するリアリティーを究極まで追求したフライトシミュレーターである。前作「Su-27 FLANKER」でファンの熱い支持を受け、1999年11月に発売される待望のシリーズ最新作を2回にわたって徹底攻略する。FLANKER 2.0では、ロシア軍のSu-27とSu-33という2機種を[illegible]。フライトシミュレーターは西側諸国の機体を扱っているのがほとんどだが、東側諸国の[illegible]の基本や手順は変わらない。ここでは、飛行に関する基本的な操縦方法とFLANKER 2.0特有の[illegible]を紹介するので、飛び立つ前に確認しておこう。

自由なフライトを可能にする基本操縦方法

9方向へ向けられる視界の変更

テンキーの1～9(5キーを除く)を押すことで、それぞれの方向へ視界を振ることができる。5キーは瞬時に正面に戻すことができるキーである。この操作は、ドッグファイトはもちろん、着陸で滑走路を探す時や雲を避けて飛行する場合、編隊を組む場合など、どのような状況でも非常に重要な操作なので、確実にマスターしておこう。

視界は完全なバーチャルコックピットになっており、パイロットが首を振って周りを見るといった動作をシミュレートしている。5キーで正面を向くのを基本として、それ以外のキーで視界を移動させる。計器部分や右45゜などといった固定での視界がないので、上記で説明したキーで見たいところへ首を振るといった操作になる。

また、敵機などが視界に入った状態で＊キーを押すとPadLockビューに切り替わり、敵機を画面にとらえ続けられるように自動的に首を振るようになる。ただし、この動きもパイロットの首が回る範囲までの追尾となる。

首の回る範囲まで視界を動かす[illegible]

視界変更の操作

キー	説明
Num 1	左下に振る
Num 2	真下に振る
Num 3	右下に振る
Num 4	左に振る
Num 5	真正面を向く
Num 6	右に振る
Num 7	左上に振る
Num 8	真上に振る
Num 9	右上に振る
Num ＊	PadLockビューで敵機をとらえ続ける

真後ろなどへ敵機が[illegible]、PadLockビューは自動的に解除される

[illegible]いない[illegible]下へ首を振って素早く確認しよう

基本操縦の三つの組み合わせ

操縦は、基本的にロール、ピッチ、ヨーといった三つの組み合わせで行う。速度の制御にはスロットルレバーを使うといい。キーボードでも操作できるが、満足のいく飛行を目指すには最低限ジョイスティックは用意しておきたい。

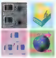
基本操縦

キー	説明
↓	機首を下げる
↑	機首を上げる
←	左へロール
→	右へロール
Z	左へヨーイング(地上滑走中は左旋回)
X	右へヨーイング(地上滑走中は右旋回)
Page Up	エンジン出力を上げる
Page Down	エンジン出力を下げる
Num ＋	エンジン出力を小さく上げる
Num －	エンジン出力を小さく下げる
B	エアブレーキの開閉
Shift+B	エアブレーキを開く
Ctrl+B	エアブレーキを閉じる
F	フラップの開閉
Shift+F	フラップを開く
Ctrl+F	フラップを閉じる
G	着陸用ギア
W	ギアブレーキ(押している間オンになる)

ロール：スティックを左右に倒すと、機軸を中心に機体を左右へ回転する
ピッチ：スティックを前後に倒すと、機首が上下する。下方向にかかる力は上方向よりもかなり弱い
ヨー：左右のラダーペダルを踏み込むと、機首を左右へ振る。動きは小さいが、ロールの動きも入る
速度の制御：速度を制御するにはスロットルレバーを使う。前に倒すとエンジン出力が上がり、手前に引くと出力が下がる。奥までいっぱいに倒すとアフターバーナーがかかり、燃料を猛烈な勢いで消費する代わりに、爆発的な加速を得られる。減速用にエアブレーキも用意されている

その他の操作

キー	説明
Ctrl+Q	ゲームを中断する
S	一時停止・解除



Information

開発元	：Flying Legends社
販売元	：株式会社マイピック
問い合わせ先	：株式会社マイピック(メディアクエスト)ユーザーサポート 03-5805-3629
価格	：8,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 200MHz以上(Pentium 300MHz以上推奨)
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：DirectX対応のビデオカード
HD容量	：240MB以上
CD-ROMドライブ	：8倍速以上
サウンド	：DirectX対応のサウンドカード
対応API	：Glide、OpenGL、Direct3D
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：11月26日

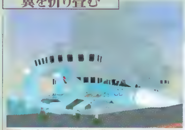
FLANKER 2.0

FLANKER 2.0で見られる特有の操作

アレスティングフック

着艦時は滑走路の長さが短いので、機体の後部に装備されているフック(白と黒の棒)を出して、甲板上のワイヤーに引っかけて停止しなければいけない。このフックはSu-33にのみ装備されている

翼を折り畳む



画面のように、狭い甲板上で場所を取らないようにするため、翼を折り畳むことができる。離陸時は翼が開いているか必ずチェックしておくことが必要だ。閉じたまま発進しても、甲板から離れた瞬間に墜落してしまうことになる。これ機能もSu-33にのみ装備されている

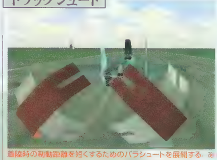
AOAリミッター解除

AOAリミッターを解除し、コブラやフックといった特殊機動を繰り出せる(画面はフック機動)。機体の進行方向と機首方向のずれの大きさを角度で表したものをAOAという

スタビライズモード

Hキーで機体を安定志向の特性にするモードに切り替わる。離着陸や爆撃時など、繊細な操作が必要な場合に入れておくと安心だ。ただし、用が済んだ後の切り忘れには注意したい。ドッグファイトなどでこのモードが入っていると、やすやすと背後を取られてしまう

ドラッグシュート



着陸時の制動距離を短くするためのパラシュートを展開する。ある程度まで速度が落ちないと作動しない。短い滑走路ではオーバーランの危険もあるので、積極的に使おう

トレイル

機体に強いGをかけると翼端から水蒸気の雲を引くが、これを常に出るようにすることができる。もちろん、実際にはありえないことだが、シミュレーターならではの機能として装備されたのだろう。外部視界で見ると、見た目がきれいな上に動きが非常に分かりやすく、リプレイなどで機動をチェックするのに重宝する

特殊操作

キー	説明
Ctrl+G	アレスティングフックの出し入れ
Ctrl+P	翼の開閉
P	ドラッグシュート展開
K	AOAリミッタ作動/解除
H	スタビライズモード作動/解除
T	トレイル表示/非表示

コックピットに表示される計器類の見方

計器群についても説明しておこう。バーチャルコックピットで下を向けると、ほかにもたくさんの計器が見られるが、ここでは最低限必要なコックピットビューから見える情報について紹介する。

速度計
速度を表示する。西側諸国の機体ではノット表示だが、東側諸国の機体であるFLANKERシリーズは時速(km/h)で表示される

方位コンパス
機首方位を示す。HUD(Head Up Display)の右に付いている小さいコンパスは、HUDが故障した時のバックアップ用のものだ

高度計
高度を表示する。表示は西側諸国のフィートに対し、メートル(m)単位による表示だ

G&AOAメータ
機体にかかるG(荷重)が右側に、AOA(Angle Of Attack:機体の中心線と飛行方向との角度を示す)は左側に表示される

水平儀
機体が傾いている状態を表示する

昇降計
機体の高度の推移を表示する

エンジン回転計
エンジン回転を表示する。アフターバーナーがかかると、下の二つのランプが点灯する

MFD
Multi Function Display。計器の数が膨大に増えるのを抑え、パイロットの負担を減らすために用意された多機能ディスプレイのこと。FLANKERシリーズでレーダーやEOS(Electro Optical Sensor:光学照準装置)といった索敵システムや巡航時や着陸などに使う航路の表示などに使われている

FLANKER 2.0のゲームモード

Arcade
難しい練習抜きに、シューティングゲーム感覚で遊べるモード。Air to Air(空対空戦闘)、Air to Ground(対地攻撃)、Anti Radar(対空兵器との交戦)、Anti Ship(空対艦戦闘)から選択でき、オプションとして武装の弾数制限の有無や、索敵を自動にするかどうかなどを選べる

Training
離着陸、アクロバティック機動、レーダーの使い方など、基本操縦を学習できる(ベータ版では未実装)

Missions
作成されたミッションを呼びだしてプレイするモード

Campaign
ベータ版では未実装のため、詳細は不明

Editor
ミッションエディターのモード。オフラインミッションから[illegible]ここですべて作成できる

Network
マルチプレイで対戦または協力プレイを行うためのモード。接続はIPXとTCP/IPから選択できる

Options
ゲームモードやコントロールの設定

Encyclopedia
データーベース画面。航空機や車両、艦船など、すべてのオブジェクトのデータを閲覧できる

スムーズに機体を誘導させる ナビゲーションモード解説

FLANKER 2.0に装備されているナビゲーションモードは、自動車のカーナビゲーションと同じように、機体を目的地まで誘導してくれるシステムだ。空対空戦闘に入る前に、これらのモードを使いこなせるようにしておこう

三つに分かれたナビゲーションモード

FLANKER 2.0では、1キーを押すとナビゲーションモードを使用することができる(ミッションをスタートさせた時などは、最初からこのモードに入っている)。ナビゲーションモードの使用中は安全装置がかけられ、すべての武装が使用できないようになっている。ナビゲーションモードは、MAPIII(On-route)、BO3B(Return)、ΠOC(Landing)という三つのサブモードに分かれており、切り替えはナビゲーションモード表示中にDキーを押して選択する。

なお、ウェイポイント上をナビゲーションモードで飛行している間は、状況に応じてこれらのモードがMAPIII→BO3B→ΠOCと自動で切り替わっていく。また、Aキーを押すことによってオートパイロットが作動し、ウェイポイント上の巡航はもちろん、着陸や着艦まで自動でこなしてくれる。

以下に、三つのサブモードについて解説していこう。

航路上移動時に選択する MAPШ

ミッションで決められた航路上を移動する場合に使用するモード。このモードが基本となる。航路は数個のウェイポイントと呼ばれる地点を線で結んだもので、これを図にしたものがMFDに表示される。

速度計
上の小さな方の表示は、その航路であらかじめ指定された速度を指す
高度計
上の小さな方の表示は、その航路であらかじめ指定された高度を指す
フライトパスマーカー
次のウェイポイントの方向を示す。中央にある時は方向が正常であることを表す
スケール
MFDに表示される地図の解像度を示す。－、＝キーで解像度を変更できる

帰還時に選択する BO3B

基地まで帰還する時に選択するモード。滑走路の延長上にはビーコンと呼ばれる誘導電波が出ており、その地点まで誘導するように航路が表示される。

着陸時に選択する ПОС

着陸時に使用するモード。ILS(Instrument Landing System：計器着陸装置)が作動し、滑走路からの誘導電波を受信してHUD上にコースが表示される。一部、ILSを持たないローカルな滑走路では、後述するグライドスロープとローカライザの情報は表示されない。

降下率
高度の変化による推移を表示する。中央より上に矢印がある場合は上昇中、下にある場合は降下中だ(この画面は上昇中)。降下率があまりに高いと接地のショックに機体が耐えられないので、接地の瞬間にはこれを限りなく0に近づくように操縦する
グライドスロープ
縦方向の進入コースの位置を表示する。HUDの中央にこの線が位置すれば、適切な高度を保っていることになる。画面では規定よりも少し高度が高い状態となっている
ローカライザ
横方向の進入コースの位置を表示する。これもHUD中央に線が位置すれば適切なコースとなる。画面では少し左にずれている。グライドスロープとローカライザがHUD中心にぴったり十字に組まれている状態が適切なコースとなる

ナビゲーション操作

キー	説明
1	ナビゲーションモード
D	ナビゲーションモードでのサブモード
`	ウェイポイント／基地の選択
－	MFD のズームアウト
＝	MFD のズームイン
A	オートパイロット（自動操縦）

オートパイロットの着陸は、悪天候で視程が良くない時などにはとても便利だ。もちろん、腕に自信があるなら使わずにびしっと決めよう

FLANKER 2.0

対空戦闘基礎講座
兵器運用術早分かりガイド

ナビゲーションモードを利用して、機体を自由に誘導させることができたら、次は対空戦闘に挑戦したい。その前に、ここで対空戦闘に必要となるミサイルと兵器の運用方法について理解しておこう。

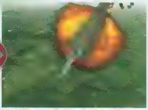
対空戦闘で使用するミサイル群

中距離対空ミサイル R-27

NATO(北大西洋条約機構)側ではAA-10(Alamo)と呼ばれている。1980年代に開発された中距離対空ミサイルで、射程距離は70〜120kmとなっている。R-27シリーズは4種類あり、IR(赤外線)誘導方式のR-27T、R-27ET、セミアクティブレーダーホーミング方式のR-27R、R-27ERがある。

この中でR-27R、R-27ERは、母機のレーダーで敵機をロックし続けてミサイルを誘導するため、ミサイルが敵機に到達するまでロックし続けなければならない。これは、実際の戦闘ではかなり難しい。なぜなら、同時に敵機からミサイルを撃たれた場合、当然回避機動を取る必要があり、そうすることによってレーダーのロックが外れてしまうからだ。

セミアクティブ[illegible]ング方式の場合、ロックし続けなければ誘導できないので、機首方位はあまりはずせない



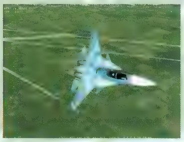
F/A[illegible]ミサイルの突入速度は、マッハ3.5近くにもなる

また、IR誘導方式のものはミサイルそのものが赤外線で敵機を捕まえるため、ロックし続ける必要はないが、信頼性はかなり低いようだ。

中距離対空ミサイル R-77

NATO側ではAA-12(Adder)と呼ばれている。アメリカの中距離対空ミサイルAIM-120(AMRAAM)に対抗して1990年代に開発されたもので、約150kmの射程を持ち、機動性も高い。

誘導方式には、ARH(Active Radar Homing)方式を採用している。この方式は、ミサイル発射後はミサイルからレーダーを発射して追尾するため、母機は敵機を追わずにそのまま離脱することもできる。



R-77を2発発射して戦闘空域から離脱するSu-33。[illegible]射後に敵機を追尾していく様子が分かる

近距離対空ミサイル R-73

NATO側ではAA-11(Archer)と呼ばれている。アメリカの近距離対空ミサイルAIM-9M(SIDEWINDER)に対抗して開発されたもの。推力偏向装置を装備している先進的なミサイルだ。推力偏向装置とは、噴射ノズルを任意の方向へ向きを変えることで、今までの翼を動かして方向を変えるミサイルより機動性を向上させることができる。もちろん、NATO側のAIM-9Mよりはるかに優れた性能を持っている。射程は約40kmとなっている。

対地攻撃機A-10[illegible]いかかるR-73。旋回性能が高いミサイルだ

対空戦闘に用いる四つのHUDモード

ナビゲーションモードに関しては解説したが、HUDのモードはナビゲーション以外にもさまざまなモードを持っている。ナビゲーションモード以外はすべて兵器運用のモードとなる。表に示したのがそのモードの一覧だ。なお、HABとЗЕМЛЯ以外の四つが対空戦闘モードとなる。これらのモードを利用した戦術は、p.078で詳しく解説する。

HUDのモード一覧

名称	説明
НАВ (Navigation)	ナビゲーションモード
ДВБ (Beyond Visual Range)	遠距離空対空モード
БВБ (Close Air Combat)	近距離空対空モード
ЗЕМЛЯ (Air-to-Ground)	空対地モード
ФИО (Longitudinal missile aiming)	ミサイル直接照準モード
ШЛЕМ (Helmet)	ヘルメット照準モード

対空戦闘モードの切り替え

キー	説明
2	ДВБ (遠距離空対空モード)
3	БВБ (近距離空対空モード)
5	ФИО (ミサイル直接照準モード)
6	ШЛЕМ (ヘルメット照準モード)

敵機の索敵に使用するレーダーとEOS

FLANKER 2.0では、敵機の索敵にはレーダーかEOS(光学照準装置)を使用する。レーダーとEOSはどちらも操作としてはほとんど同じだが、その性質はまるで違うものである。探知距離にばらつきがあるのは、目標の大小によって大きく変化するからだ。

索敵方式の違いも覚えておかなければならない。例えば、レーダーによる索敵の場合、目標にレーダーの発射方向を教えることになる。EOSによる光学探知の場合は、仮に目標をロックオンしたとしても、ロックオンされた目標からは警告すら出ない。つまり、やみ討ちが可能になるが、レーダーに比べると探知距離はずっと短くなってしまう。レーダーとEOSは、ケースバイケースで上手く使い分けよう。

対空戦闘モードの切り替え

キー	説明
I	レーダーオン/オフ
O	EOSオン/オフ

レーダーとEOSの比較

最大	探知距離	索敵方法
レーダー	約100〜200km	電波
EOS	約15〜50km	光学

EO[illegible]レーダー[illegible]ないため、このよう[illegible]方から不意討ちなど[illegible]重宝する

対空戦闘実践講座 五つの索敵モードを徹底解説

いざ対空戦闘に挑戦しようとしても、敵を倒すには、どのように索敵し、照準を合わせればいいのか分からないというプレイヤーは多い。ここでは、五つの索敵モードと、各モードの操作手順を解説する。

遠距離空対空モード ДВБ(Beyond Visual Range)

遠距離での索敵モード。このモードでは、レーダーとEOSは何も設定しない場合、機首方向に対して横60°、縦10°の範囲を走査するが、照射方向を動かすことによって、縦横それぞれ120°の方向まで探知することが可能となる。

距離ゲージ
目標までの射程距離をバーで表す
レーダーキュー
レーダーがオンの場合、このように「И」の文字が表示される。EOS作動中は「T」と表示される
レンジ
MFDに映るレーダーゲージのレンジ。レンジ変更は−キーと+キーで行う
操作手順
①2キーを押してДВБモードに切り替える
②レーダーまたはEOSをオンにする(Iキーか0キーを使用)
③−キーか+キーでレンジを適当に調整する。敵機が捕まらない時は、走査領域を移動させてみよう。[;][.][,][/]キーで、それぞれ上下左右へ領域を動かすことができる。また、Ctrl+Iキーを使うと、瞬時に走査領域を中央へ戻せる。複数の目標がある場合は、[`]キーで目標を選択する。敵機をロックオンするには、ここでTabキーを押す。すると、レーダーモードはДВБからオートトラックモード(後述)に切り替わる

この状態は、同高度で左方向へ目いっぱい照射方向を振った状態

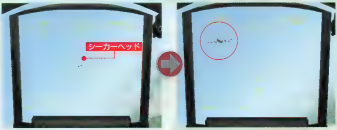
近距離空対空モード БВБ(Close Air Combat)

このモードは筆者がプレイしたベータ版ではまだ動作していなかったことをお断りしておく。このモードは前作にも用意されており、近距離で使うレーダーモードとして使用されていた。走査範囲は前方方向の上下左右20°までに固定されている。

ミサイル直接照準モード ФИО(Longitudinal missile aiming)

ミサイルの弾頭に付いているシーカーヘッド(目)で直接照準するモード。普段これを無理に使う必要はないが、レーダーやEOSにダメージを負った場合は、この方法で照準射撃が行える。

やり方は簡単だ。まず、5キーを押してФИОモードに切り替える。次に、HUDに投影されているシーカーヘッド(照準器)を敵機に重ねてからTabキーを押す。すると、HUD中央に固定されていたシーカーヘッドが勝手に敵機を追尾するようになる。後は、素早くトリガーを引いて発射するだけだ。



敵機を中央のシーカーヘッドに重ねながらTabキーを押す

自動的にシーカーヘッドが敵機を追尾するようになる。これで照準完了だ

索敵モードでの操作

キー	説明
;	レーダー/EOSの走査領域を上方向に移動
.	レーダー/EOSの走査領域を下方向に移動
/	レーダー/EOSの走査領域を右方向に移動
,	レーダー/EOSの走査領域を左方向に移動
Tab	ロックオン(オートトラックモードに移行)
`	目標選択
−	MFD表示レンジ拡大
+	MFD表示レンジ縮小
D	武装選択

ヘルメット照準モード ШЛЕМ(Helmet)

FLANKERシリーズでは、パイロットのヘルメットに搭載されたレーザー測距装置を用いて、目標の方向を見ることによって照準するモードが備わっている。それがШЛЕМだ。

使い方は、まず6キーを押してШЛЕМモードに設定。次に、テンキーで視線を移動させて中央の○印の中に敵機がかかるようにする。この状態でTabキーを押すとロックオンがかかり、照準完了だ。

ШЛЕМはレーダーやEOSと連動しているので、選択していた索敵装置で目標をロックオンしてくれる

オートトラックモード

敵機にロックオンをかけると、オートトラックモードに移行する。これはレーダーやEOSを常に敵機の方向へ自動的に向け、目標を捕捉し続けることができるモードだ。敵機を見失いにくくなる反面、そのほかの目標が一切見えなくなるというデメリットもある。

ターゲットマーカー
目標の方向を示すマーカー
オートトラックキュー
オートトラックモードに入ると、このシンボルが表示される
射程距離ゲージ
上が最大射程、下が最低射程だ。この間に矢印がきた時にミサイルを発射できる

FLANKER 2.0

自由度の高い対戦が楽しめる独自のシステムを持つマルチプレイ

FLANKER 2.0のマルチプレイは、前作にはない機能も加わり、今後対戦でも盛り上がる予感がする。マルチプレイで必要となるミッション作成の方法については1月号で紹介するとして、今回はプレイフィールと概要について紹介する。

ミッションを作成して試したマルチプレイ実地検証

「FLANKER 2.0」のマルチプレイを楽しむには、まずホスト側がマルチプレイ用のミッションファイルを用意しなければならない。ホスト側にクライアント側が接続すると、ホストが用意したミッションファイルが自動的に配布されるという仕組みになっている。なお、シングルプレイで用意されている通常のミッションファイルをマルチプレイ用に転用することも可能だ。これによって、対戦ミッションやAIを相手に協力プレイを楽しむミッションなど、幅広いミッションを自由に作成することもできる。対応している接続方法は、モデム、IPX、TCP/IPとなっている。

今回作成したミッションは、簡単な1 on 1ステージ(装備は機関砲のみ)で、場所は港町の辺りを選択した。湾内には空母も配置して、ドッグファイトだけでなく、編隊飛行や着艦なども楽しんでみた。接続はインターネットによるTCP/IP接続である。以下に、実際に試したマルチプレイで気付いた点について、各ポイントごとに解説する。

マルチプレイでの編隊飛行はかなり難易度が高い。編隊の前の位置で飛行する場合、急激な機動は避けるのがポイントだ

Su-[illegible]の操縦性は若干異なるが、格闘能力に決定的な差はないようだ

高高度でのドッグファイト。地表が緻密に描き込まれているため、急降下でも高度感が非常に分かりやすい

撃墜された時の問題

前作も同様だが、FLANKER 2.0のマルチプレイでは、ほかのFSのように撃墜された場合、また気軽にリセットして再スタートというわけにはいかない。一度墜落してしまうと、サーバーがゲームを立ち上げ直さない限り、二度と参加し直すことはできないようになっている。このため、気軽に近距離からのドッグファイトを楽しむのは簡単ではない。どちらかというと、離陸から始まって対戦相手の位置をレーダーですぐに捕まえられないくらい、互いに離れた状態から始まるミッションの方が楽しめるようだ。

弾幕を浴び、炎をまき散らす僚機のSu-33 撃墜されると、ゲームを作り直すまでは再参加することはできない

便利な外部視点機能

マルチプレイで墜落した後は、外部視点で周囲の状況を自由に観察できる。ライバルの機動をチェックしたりできるので、これは非常にうれしい機能である。また、本作にはリプレイ機能が付いているが、マルチプレイでも使用できるので、録画することをお勧めする。

マルチプレイの動作と新機能

ベータ版ということもあって、接続には少々苦労したが、一度つながってしまえば、かなり良好な状態でプレイできていた。前作ではチャットができないのが難点だったが、本作では機能する予定だ。何人まで良好に対戦できるかは検証できなかったが、AI機はかなりの数を設定に加えても影響はないようである。

前作[illegible]しなかった。この状態からSキーを押すと、ポーズが解除されてスタートする

総合評価

ミッションファイルに完全に依存するFLANKER 2.0のマルチプレイは、とっつきにくさはあるものの、裏を返せば無限にさまざまなミッションを作れる自由度の高さが魅力である。4人程度の人数でじゅうぶんストレスなく楽しめるとしたら、対戦でも息長く楽しむことができる作品になりそうだ。製品版の発売が非常に待ち遠しい。

湾内に置いた空母に無事着艦が成功してミッション終了。着艦後は翼を折り畳んで、次の機のためにすみやかに甲板端に移動しよう

戦闘関連の重要データを網羅 魔法リストと武器・防具のすべて

REVENANT

美麗なグラフィックと高いアクション性が魅力の「レブナント」がついに発売される。特集第2回目の今回は、多彩な魔法と膨大な装備品について紹介しよう。魔法はタリスマン(護符)を組み合わせる独自の仕組みを持ち、その効果も多彩だ。攻撃や回復をはじめ、ステータスアップ、攻撃補助といったさまざまなタイプが用意されており、その数は50にも及ぶ。ここでは魔法リストに加え、各系統のポイントを解説していくので、冒険に役立ててほしい。

40種類を超える魔法詳細データ一覧

魔法を使いこなすための三つのポイント

始めに前回のおさらいを含め、「レブナント」の世界における魔法の特徴を説明しておこう。

①各魔法はタリスマンの組み合わせで成り立つ

冒険を通じて得られるタリスマンは全部で12種類あり、これを組み合わせることでさまざまな魔法が使用できる。スペルビルダーでタリスマンを組み合わせ、一度発見された呪文はスペルクラフターから随時使用可能となる。

②魔法の使用にはInvokeのスキルが必要

魔法を使用するとManaを消費する。キャラクターのMana総量はレベルだけでなく、Mindの値によっても変わるので、魔法に重点を置きたい場合はステータスにも注意したい。また、各魔法には難易度が設定されており、適切なInvokeのスキルがないと詠唱に失敗してしまう。Invokeのスキルは魔法の詠唱に成功すると上がるため、普段から積極的に使用していこう。

③ショートカットは四つまで登録可能

アクション性の高いレブナントでは、魔法の効果が瞬時に現われる(魔法はすべて詠唱時間が非常に短い)。わずか1秒の差が生死を分ける場面が多いため、魔法はショートカットに登録するのが必須だ。ただし、その数は四つまでとなっているので、使用可能な魔法の中からベストな組み合わせを見つけよう。

スペルクラフター(上)とスペルビルダー(下)を開いた様子。スペルビルダーでは所持しているタリスマンが表示され、クリックすることで並べていくことができる。右下に表示されている左向きの矢印がBack Spaceキーの役割を果たす

ゲーム序盤では、食料を召喚するNourishを使ってInvokeのスキルを上げると良い。街中などの安全な場所で練習でき、召喚した食料も無駄にはならないからだ

魔法一覧

レベル	名称	スキル	Mana	タリスマンの組み合わせ				対象	説明
1	Cure Poison	2	25	Life	Sky	—	—	術者	毒をいやす
	Fire Flash	1	31	Moon	Sky	—	—	敵単体	炎によってダメージを与える
	Fist Mastery	3	50	Life	Soul	—	—	術者	Handのスキルを向上させる
	Might	3	31	Soul	—	—	—	術者	Strnを2ポイント上昇させる
	Nourish	2	20	Life	—	—	—	術者	食料を召喚する
	Poison	1	42	Moon	—	—	—	敵単体	毒によって徐々にダメージを与える
2	Anti-Magic	6	53	Stars	Sky	—	—	術者	魔法に対する抵抗を上げる
	Dexterity	6	53	Soul	Stars	—	—	術者	Rflxを2ポイント上昇させる
	Meteor Storm	4	53	Earth	Sky	—	—	敵複数	いん石を降らせ、爆風で周囲の敵へダメージを与える
	Quicksand	4	71	Earth	Ocean	—	—	敵単体	砂の渦によってダメージを与える
	Regeneration	5	107	Life	Earth	—	—	術者	Healthを徐々に回復する
	Swift Strike	5	61	Ocean	Moon	—	—	術者	Fatigueの回復速度が上がる
3	Physical Paralysis	9	78	Life	Moon	Soul	—	敵単体	敵をまひさせる
	Shadow Fist	9	125	Stars	Moon	—	—	術者	Fist Masteryの上位版
	Speed	8	78	Soul	Life	Stars		術者	Agilを4ポイント上昇させる
	Stone Skin	6	125	Moon	Earth	—	—	術者	防御力増加
	Swamp Pit	7	105	Ocean	Life	Earth	—	敵複数	Quicksandの上位版
	Tornade	7	78	Earth	Stars	Sky	—	敵複数	竜巻によって複数の敵にダメージを与える
4	Charm	12	105	Stars	Sun	—	—	術者	Luckを5ポイント上昇させる
	Electric Bolt	10	105	Sun	Sky			敵複数	電撃を前方に放つ。貫通力は弱いが、進路上の敵へダメージを与える
	Fire Wind	10	140	Sun	Soul	Stars	—	敵複数	炎の輪が周囲へ広がり、ダメージを与える
	Heal	11	140	Life	Soul	Sun	—	術者	Healthの回復
	Teleport	12	84	Ocean	Sky	Stars	—	術者	対峙している敵の背後へ瞬時に移動する

記事はベータ版を基に作成しました。なお、製[illegible]様が[illegible]ことがあります。
CINAMATIX STUDIOS is a trademark of [illegible] Studios Inc. EIDOS INTERACTIVE [illegible] of Eidos, PLC. Copyright [illegible] reserved.

特徴や使い方が分かる系統別魔法ガイド

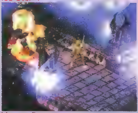
詠唱エフェクトが美しい 攻撃魔法

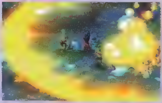
種類や威力が違うのはもちろんだが、それぞれの詠唱エフェクトは見とれてしまうほど美しい。序盤のFire FlashやPoisonなどを除けば、ほとんどの攻撃魔法が複数の敵へ効果を及ぼすので、その違いは少なくとも理解しておきたい。大別すると、以下の3タイプがある。
①前方へ一直線に放たれ、進路上の敵にダメージを与える
②近くにいる敵単体を標的とし、周囲へもダメージが及ぶ
③術者周囲の敵すべてにダメージを与える

Electric BoltやFire Ball、Ice Boltなどは①のタイプで、狙いを正しく定めるのが難しいが、威力は高い。②のタイプのQuicksand、Armageddonなどは、近くにいる敵とその周囲へ効果が及ぶため、混戦時には思ったとおりに当たらないことがあるので、過信は禁物だ。③のタイプであるFire Wind、Cataclysm、Ice Stormなどは、使い勝手が良い分、威力はやや劣るので、弱い敵をけ散らすのに適している。

魔法のショートカットは①の攻撃魔法をメインにし、②か③の攻撃魔法を一つ登録しておくと良いだろう。

Armageddon

Ice Storm


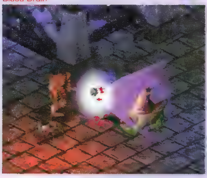
Meteor Storm


傷ついた体をいやす 回復魔法

冒険の際に必ず世話になる回復魔法には、徐々にHealthを回復させるRegeneration系と、一定量のHealthを回復するHeal系、敵のHealthやManaを吸い取るDrain系の三つがある。ショートカットに必ず登録しておきたいのは、やはりHeal系の魔法だ。モンスターも強力なコンボやインタラクティブムーブを使ってくるため、ほかの魔法では対処しきれないのである。Regeneration系はあくまで補助と考え、戦闘開始前や終了時に使うと良いだろう。

Drain系は攻撃と回復を兼ね備えているので、使い勝手は良い。特に、魔法を使うモンスターが現われた時は、攻撃魔法だけでなく、こちらを狙ってみよう。また、モンスターの中には毒を使うものもいる。自然にHealthがどんどん減ってしまうので、毒をいやすCure Poisonという魔法があることを忘れずに。

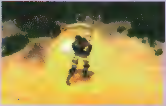
Heal

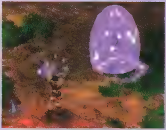
Blood Drain


キャラクターの能力を上げる 補助魔法

レブナントには、キャラクターの能力を向上させる魔法が多数そろっている。ステータスを一時的に上昇させるMightやDexterity、魔法に対する抵抗を上げるAnti-Magic、防御力を上げるStone Skin、武器スキルを上げるFist Masteryなどである。ショートカットが限られているため、使わない人が多そうだが、武器スキルを上げる魔法があることは覚えておいて損はない。

そのほかにも、食料を召喚するNourish、敵をまひさせるPhysical Paralysis、相手の背後に回りこむTeleportなど、特殊な魔法がいくつか存在している。中でも、Paralysis系の魔法は、敵の動きを止め、コンボをたたき込むといった連携が可能なため、レブナント最強魔法の一つといっても過言ではない。ショートカットに必ず登録し、ピンチの時は攻撃魔法などを連打せず、こちらで冷静に対処しよう。

Anti Magic


Physical Paralysis


レベル	名称	スキル	Mana	タリスマンの組み合わせ				対象	説明
5	Blood Drain	13	179	Soul	Sun	Life	—	敵単体	敵のHPを吸い取り、自分のものにする
	Fire Ball	13	135	Sun	Stars	—	—	敵複数	炎の玉を前方に放つ。爆風は周囲の敵へもダメージを与える
	Invisibility	15	108	Sky	Soul	—	—	術者	一時的に透明になる
	Mana Drain	14	135	Moon	Soul	Stars	—	敵単体	敵のManaを吸い取り、自分のものにする
	Warrior Born	14	135	Sun	Moon	Stars	?	術者	Strnなどのステータスをすべて3ポイント上昇させる
6	Cataclysm	16	222	Law	Life	Earth	?	敵複数	放射上に光が広がり、周囲の敵すべてにダメージを与える
	Iron Skin	17	267	Ward	Earth	Moon	—	術者	Stone Skinの上位版。防御力増加
	Neural Paralysis	18	167	Ward	Soul	Life	?	敵単体	Physical Paralysisの上位版。持続時間が増加
	Rock Storm	16	167	Earth	Sky	Law	—	敵単体	複数の石が宙を舞い、敵へダメージを与える
	Troll Blood	17	333	Law	Life	—	—	術者	Regenerationの上位版
7	Ice Storm	19	256	Ocean	Life	Law	—	敵複数	多数の氷を降らせ、敵へダメージを与える
	Napalm	19	192	Sun	Sky	Law	—	敵単体	炎を前方に放ち敵へダメージを与える
	Nullifier	21	192	Ward	Soul	—	—	術者	Anti-Magicの上位版
	Ogre Strength	20	192	Earth	Moon	Law	?	術者	Mightの上位版。Strnwを6ポイント上昇させる
	Weapon Mastery	21	192	Moon	Sun	Soul	?	術者	Sword、Bludgeon、Axesのスキルを4向上させる
8	Advanced Healing	23	303	Law	Soul	Life	—	術者	Healの上位版
	Armageddon	22	303	Stars	Earth	Sky	—	敵複数	いん石を降らせ、爆風で周囲の敵にダメージを与える
	Full Paralysis	24	228	Ward	Life	Soul	?	敵複数	Paralysis系の最上位版。多数の敵をまひさせる
	Ice Bolt	22	228	Ocean	Sky	Life		敵複数	氷の矢を放ち、進路の敵へダメージを与える。まひ効果も併せ持つ
	Quicksilver	8	228	Sky	Ocean	Earth		術者	AgilとRflxを6ポイント上昇させる

性能が一目で分かる近接戦闘用武器データ一覧

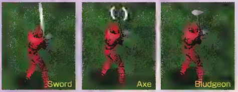
アクイロン島で生き延びていくには、アクションの腕前だけでなく、武器の性能が非常に重要だ。実際にプレイすると分かるが、武器次第で難易度が大きく変わるのである。アップグレードをくれぐれも忘れずに冒険を進めてほしい。

複数の武器スキルを並行して鍛えよう

レブナントには、3種の基本攻撃方法やコンボなど、多彩な攻撃方法がある。そのためか、武器の性能はダメージのみが異なり、振りの速さなどの比較要素はない。各武器には装備するのに必要なStrnが定められており、最小で12、最大で25のStrnが要求される。

ちなみに、武器にはSword、Axe、Bludgeonといった種類があるが、グラフィック以外に大きな違いはない(今回使用したベータ版では、Knife系の武器は用意されていない)。従って、単純にダメージ値の高いものを選んでいけばよいということになる。

シングルプレイを進める際は、武器を扱うスキルについて、若干注意が必要である。シングルプレイでは、イベントの進行状況によって店頭の品ぞろえが変わり、冒険の途中で強力な武器が次々と手に入る。特定の武器スキルしか鍛えていないと、その時点での最強武器をじゅうぶんに使いこなせないケースがあるのだ。また、武器スキルが低いと、スタミナ切れにもなりやすい。複数の武器スキルを並行して鍛えていくことをお勧めする。



Sword(剣)

名称	ダメージ	必要Strn	価格
Training Sword	2	16	30
Short Sword	13	16	195
Tulwar	35	18	2,100
Golden Tulwar	43	18	2,580
Long Sword	55	19	4,950
Broad Sword	60	19	5,400
Ranger Sword	65	20	9,750
Bastard Sword	70	20	1万500
Claymore	73	20	1万950
Valkyrie Sword	75	20	1万1,250
Katana	85	21	1万9,550
Flamberge	90	21	2万700
Golden Flamberge	95	21	2万1,850
Ninja To	105	22	3万1,500
Charred Claymore	115	22	3万4,500
Berserker Sword	125	23	5万6,250
Barbarian Sword	140	24	6万3,000
Wyrmm's Tooth Sword	150	25	6万7,500
Angsaar	200	23	9万

Axe(おの)

名称	ダメージ	必要Strn	価格
Bone Pickaxe	15	16	225
Stone Axe	17	16	255
Bone Sickle	22	17	660
Sickle	30	18	1,800
Battle Axe	39	18	2,340
Soul Cleaver	45	19	4,050
Blackened Axe	47	19	4,230
Dwarven Axe	135	23	6万750

Bludgeon(こん棒)

名称	ダメージ	必要Strn	価格
Oak Branch	10	12	195
Wooden Staff	13	12	210
Club	14	16	210
Bamboo Staff	14	13	225
Bo	16	13	255
Iron Staff	17	14	270
Ball Racker	18	16	270
Studded Bat	19	17	570
Ringed Staff	19	14	570
Spiked Bat	21	17	630
Iron Bo	23	15	630
Maul	25	18	1,500
Festus Jewled Staff	26	16	1,800
Kindjal	29	17	2,000
Morning Star	30	18	1,800
Kubatar	32	17	2,200
Obsidian Staff	39	17	2,400
Flanged Mace	40	18	2,400
Khyber Blade	40	18	2,500
Pointed Maul	42	18	2,520
Issathi Bone Staff	42	18	2,750
Heavy Iron Bo	43	18	3,400
Nikachi	45	19	4,050
Dragon Scale Staff	47	19	4,230
Tapered Crystal Staff	55	19	4,950
Vreelander	60	20	5,400
Flanged Morning Star	65	20	9,750
Ancient Halberd	70	21	1万500
Blackened Morningstar	80	20	1万2,000
Golden Morningstar	100	21	2万3,000
Magic Sceptre	110	22	3万3,000
Spiked Maul	120	22	3万6,000
Shining Razor Mace	130	23	5万8,500

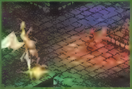
注：マルチプレイ専用の武器と武器屋で購入できないものも含む

多様な効果が期待できる弓矢による攻撃

攻撃方法としては、コンボやインタラクティブムーブ、魔法に加え、弓矢による攻撃も可能になっている。基本的には『DIABLO』のそれと同じだが、いくつかの相違点もあるので補足しておこう。

まず、レブナントの場合、剣などの近接戦闘用の武器とは別に、弓を装備する個所が用意されている。DIABLOでは、インベントリー画面を開き、しばしば剣と弓を持ち替える必要があったが、そうした手間が一切要らないのだ。

また、[illegible]ひに矢を消費していく仕組みで、DIABLOのように無制限ではない。わずらわしいと思うかもしれないが、その代わりにFire ArrowやIce Arrowなど、さまざまな効果が付与されたものが用意されている。ダメージだけでなく、グラフィックの演出もそれぞれ違うので、試してみてほしい。



[illegible]まったら、接近戦へ移行した方が良い

REVENANT

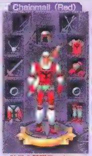
違いが外観に反映される防具の基礎データを一挙公開

レブナントに登場する防具の種類は膨大で、装備の違いがグラフィックにもきちんと反映される点で非常に優れている。性能も大事だが、外観にこだわってプレイしてみるのもいいだろう。ここでは、防具に関する基礎知識を解説していく。

StrnとConsのステータスを確認して防具を装備せよ

執筆に使用したベータ版で確認できた防具は全部で37種類あり、色違いのものを一つとしてカウントしても21種類にも上る。基本的な仕組みとして、各防具は装備するのに一定のStrn(力の強さ)とCons(肉体の頑強さ)のステータスを必要とする。そのため、ゲーム序盤では計画的にStrnとConsを上げていかないと、良い装備を手に入れても使うことができない。要求されるStrnとCons値は表にまとめてあるが、最大値はStrn23、Cons22となっている。序盤では、Scalemailに必要なStrn19、Cons18を目安に、各ステータスをバランス良く上げていこう。

なお、このベータ版ではすべてを確認できなかったが、各防具には防御値に加え、各種耐性(Resist BurnやResist Magicなど)が上がるものや、装備するとAgil(敏しょう性)にペナルティが加わるなど、細かな違いがある。同じ防御値の場合は、そうした違いに注目して選択する必要があるだろう。



防具の基礎データ

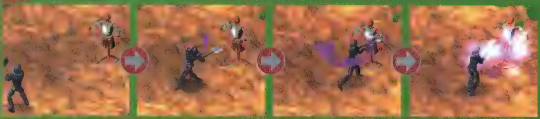
	腕	頭部	胴体	脚部	足	必要Strn	必要Cons	色の違い
Cloth	—	—	1	1	0	14	10	Black、Blue、Brown、Red
Leather	1	1	2	2	1	15	12	Black、Brown、Red
Animal Fur	1	2	3	3	1	16	14	—
Studded	1	2	3	3	1	16	14	Black、Gold、Silver
Woodland	1	2	3	3	1	18	16	—
Bone	—	—	5	3	2	16	14	—
Scalemail	3	4	5	5	3	19	18	Blue、Red、Silver
Celtic	4	5	6	6	4	21	20	—
Chainmail	2	3	4	4	2	18	16	Black、Blue、Gold、Red
Barbarian	3	4	5	5	3	19	18	—
Berserker	4	5	6	6	4	21	20	—
Nightshade	4	5	6	6	4	21	20	—
Dragon	5	6	7	7	5	23	22	Black、Gold、Red
Gothic	5	6	7	7	5	23	22	—
Holy	5	6	7	7	5	23	22	—
Iron	5	6	7	7	5	21	20	Black、Silver
Ninja	5	6	7	7	5	23	22	—
Plate	5	6	7	7	5	21	20	Gold、Silver
Samurai	5	6	7	7	5	23	22	—
Spiked	5	6	7	7	5	21	20	—
Nakranoth	8	—	9	9	8	23	22	—

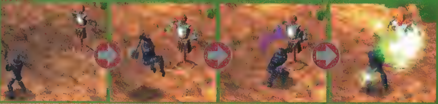
注：腕、頭部、胴体、脚部、足の各数値は、防御値を表す

コンボ一覧と習得レベル

シングルプレイでは、武術の達人「ジョン」からコンボを伝授してもらえる。各コンボはレベル3ごとに習得できるので、適正なレベルになったら、すぐに道場へ行ってマスターしておこう。なお、レベル18以降のコンボに関しては、現在のところ判明していないので、実際に自分で試して習得してもらいたい。

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]





NOCTURNE

映画風の演出とリアリティーにこだわったホラーアドベンチャー

当初はマルチプレイ対応ゲームとして開発されていたが、ハロウィーンにリリースするという発売スケジュールを優先させて、シングルプレイ専用ゲームとなった「ノクターン」。動作環境に対する要求がすさまじく、Riva TNT2クラスのビデオカードがないと快適にプレイできないが、高解像度で表示させたビジュアルは美しく、ホラー映画風の演出とミステリアスな仕掛けによってゲームに引き込まれるはずだ。この特集では、最初のエピソードのマップ攻略を中心に、ゲームを快適にプレイするためのシステム構築指南を紹介する。

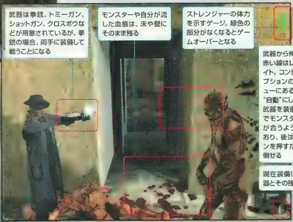
1930年代を舞台にモンスター狩りを行うホラーアドベンチャー

ノクターンは、1930年代のアメリカ(テキサス、シカゴ)、ドイツなどを舞台に、異形の怪物が引き起こす超自然現象を解明する、3Dホラーアドベンチャーだ。1930年代といえば、アメリカではマフィアが暗躍し、禁酒法が施行されていた時代。モンスターとの戦いで使用する武器の中に、トミーガンが出てくるあたりは、「KINGPIN：LIFE OF CRIME」の時代背景とよく似ているが、ゲームの操作性は「バイオハザード」と同じだ。

第3者視点でキャラクターを操作し、狼男やグールなどが群れをなして襲いかかってくるのを、拳銃やショットガンで応戦。地面や床にはモンスターの血液や肉片が飛び散り、断末魔が暗やみの中で響き渡る。リアルなグラフィックと3Dサウンドによる恐怖の演出で、ホラー映画の主人公となった気分でプレイできる。

ゲームのストーリーは、四つの独立したエピソードで構成されており、どのシナリオからでも自由に選択してプレイできる。また、各シナリオは、4〜11面で構成されており、スリリングなアクションやなぞ解きによって、事件を解決していくことになる。いずれもストレンジャーが主人公で、世界観は共通しているのだが、このように4本のシナリオをオムニバス形式で楽しめるというのは面白い。

エピソード1　吸血王の暗黒帝国(5面構成)
エピソード2　地下帝王の墓(7面構成)
エピソード3　風の街の大虐殺(11面構成)
エピソード4　地獄淵の屋敷(4面構成)



武器は拳銃、トミーガン、ショットガン、クロスボウなどが用意されているが、拳銃の場合、両手に装備して戦うことになる

モンスターや自分が流した血痕は、床や壁にそのまま残る

ストレンジャーの体力を示すゲージ。緑色の部分がなくなるとゲームオーバーとなる

武器から伸びている赤い線はレーザーサイト。コントロールオプションの設定メニューにある"照準"を"自動"にしておけば、武器を装備するだけでモンスターに照準が合うようになっており、後は攻撃ボタンを押すだけで敵が倒せる

現在装備している武器とその残弾数

操作はシンプルだが慣れが必要 画面設定を明るくしてプレイを開始

ゲームの操作方法はシンプルで、カーソルキーまたはマウスを使ってキャラクターを移動させ、Dキーで武器を装備、スペースキーで攻撃するようになっている。はしごを上ったり、かぎを開けたりといった、細かい動作も可能なのだが、頻繁に使うキーはそれほど多くはなく、「トゥームレイダー」系のゲームに慣れたゲーマーなら気持ちよく遊べるはずだ。

ただし、画面がかなり暗いので、ディスプレーの輝度とコントラストの調整を行う必要がある。ゲームの起動後に、F11キーを押すと画面が明るくなる(F12キーを押すと暗くなる)ので、ステージに合わせてこまめに調整するといいだろう。ガンマ値を0.5まで明るくすると、暗やみでも敵の姿がはっきりと確認できるはずだ。

ゲーム中の画面は、常にストレンジャーがフレームに入るシネマ型だ。視点を自由に切り替えることができないので、慣れるまでは方向感覚がつかみにくいかもしれない。モンスターとの戦闘が始まると、画面右上に体力のゲージが表示されるが、敵に攻撃を受けた場合、もしくはアイテムを切り換えている時のわずかな間しか表示されない。ゲーム画面らしくなく、映画風の画面表示に開発者がこだわった結果、こうなったとのことだ。

ノクターンのメインキャストはこの3人

主人公の"ストレンジャー"は、1923年から"スプークハウス"と呼ばれる組織のエージェントを務めている。スプークハウスというのは、得体の知れない怪物たちを狩るために組織された団体で、その存在は非公式だ。人間社会を脅かす異形の者たちと、世界の各地で戦っている。灰色のトレンチコートをまとい、ソフト帽とサングラスで顔を隠したストレンジャーの過去や素性はなぞに包まれている。一体なぜ、スプーキーハウスに所属し、怪物たちと戦う道を選んだのかも明らかにされていない。物語を進めていくうちに、彼の協力者との会話で、その一部を垣間見ることができるはずだ。ゲーム中には、彼に仕事を依頼するアメリカ軍の大佐やハーフヴァンパイアの助手スヴェトラーナ、モンスター退治に必要な武器を提供してくれるホリデー博士が登場する。

主人公のストレンジャー。ハードボイルドないでたちで怪物と戦う。なぜ戦うのか、そしてどんな経歴なのかはなぞだ

スプークハウスのメンバーにミッションを伝える役割を演じる大佐。右目を覆う眼帯と左手首に装着されたフックは、過去のモンスターとの戦いによるものなのか?

ストレンジャーの助手を務めるスヴェトラーナ=ルベスク。色白の美人だが、実はハーフヴァンパイアで、常人ばなれした体力を持つ

このゲームはネットワーク非対応のタイトルです

Information	
開発元	：Terminal Reality社
販売元	：株式会社P&A
問い合わせ先	：株式会社P&A　042-525-9501
価格	：8,800円
OS	：Windows 98/NT 4.0/2000
CPU	：266MHz以上のCeleron、PentiumⅡ、PentiumIII、Athlon(400MHz以上推奨)
メモリー	：64MB以上(3Dアクセラレーションモードは96MB以上必須、128MB以上を強く推奨)
ビデオ	：32ビットカラーに対応したDirect3D対応ビデオカード推奨
HD容量	：600MB以上(フルインストール時は1.2GB以上)
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Sound Blaster Live!推奨
対応API	：Direct3D
発売時期	：11月5日

Nocturne™, the Nocturne™ logo, the Nocturne™ fangs, and the Terminal Reality logo are trademarks of Terminal Reality Inc. Gathering of Developers and godgames are trademarks of Gathering of Developers, Inc. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. © 1999 Gathering of Developers, Inc. All Rights Reserved.

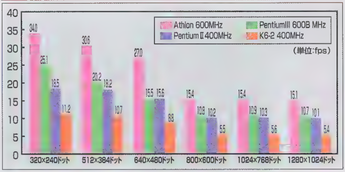
ノクターンに最適なCPUはAthlon PentiumIIIより最大74%も高速に動作

ノクターンは、32ビットのカラーレンダリングに最適化した"ノクターンレンダリングエンジン"、そして"ナイトムーブズキャラクターエンジン"と呼ばれる独自のグラフィックシステムを採用し、光と影を駆使した美しい映像を表現している。例えば、キャラクターが移動するにつれて長さや形が変わる人物の影。鮮やかなフレアや自然なテクスチャーなど、これまでの3Dアドベンチャーにはなかったリアリティーだ。その分、システムに求められるスペックは高く、400MHz以上のCPUパワーがないと快適なプレイは難しい。

グラフで示した、解像度ごとのフレームレートをご覧いただきたい。使用するCPUとパフォーマンスの関係が、はっきりと見てとれる。Athlon 600MHzのパワーは圧倒的で、同クロックのPentiumIIIの1.5倍という、ずば抜けた性能だ。3DNow!もじゅうぶんに効いていることがわかる。逆に、K6-2 400MHzのフレームレートは同クロックのPentium IIに比べて半分程度しか出ていない。CeleronやK6-IIIのデータがないので踏み込んだ推測はできないが、ゲームのパフォーマンスアップのためにはメモリーアクセスが重要ということなのだろう。CPUキャッシュの性能が、クロックの差以上に響いているのだと思われる。

また、フレームレートは、いずれのCPUの場合も800×600ドットを境に、半分程度まで落ち込むことがわかった。従って、速度優先で楽しみたいのなら640×480ドット、逆に画質優先で楽しみたいのなら1280×1024ドットをお勧めする。

ノクターンのパフォーマンステスト



ビデオ設定:フラッシュライトハロー/複雑、3D API/DirectX 6、ビットピクセル/32ビットカラー

TNT2やG400を使って32ビット、高解像度の美しさを実感

ノクターンの動作環境を見ると、32ビットカラーレンダリングに対応したビデオカードが推奨されているが、Voodoo3やVoodoo Bansheeを使って16ビットカラーで描画した画面と比べて、表現力にどれだけの差があるのだろうか。画面が全体的に暗いため、普通にプレイしていればあまり気にならないものの、じっくり眺めると明らかに違う。特に顕著に表れるのが、人物の肌の質感、フレア、影の部分だ。淡いグラデーションの表現は、32ビットカラーのほうが格段に美しい。

解像度による表現力の差も顕著である。640×480ドットでは画面全体にザラつきを感じるが、1280×1024ドットでは細部まで滑らかに描かれている。コートのそでやすそを見れば、ジャギーの違いがはっきり確認できると思う。1280×1024ドットの高解像度で、なおかつ32ビットカラーでプレイするためには、32MB以上のメモリーを搭載したビデオカードが必要だが、ここまで表現力に差が出るため、持っていなければ、新たに購入する価値はある。

ちなみに、開発元のTerminal Reality社が推奨しているビデオカードは、Millennium G200/G400、Riva TNT/TNT2、Rage 128、Savage4といったビデオチップを搭載したもの。Rage 128の場合はポリゴンの抜け、Savage4の場合はテクスチャー落ちが発生する不具合があることが確認されているが、いずれの場合も最新ドライバをインストールすることで回避できる。ちなみに、Voodoo2を使用している場合、ゲーム中では"3Dハードウェア"として認識されないので、ソフトウェアレンダリングでしかプレイできない。

16ビットカラー

16ビットカラーの場合、肌のテクスチャー部分に等高線のような境目が見える

32ビットカラー

32ビットカラーにすると、グラデーションが格段に滑らかだ

640×480ドット

それなりに美しいのだが、明と案が分かれる境目の部分のジャギーが目立つ。銃口からほとばしるフレアの描写も単純だ

1280×1024ドット

1280×1024ドットの場合はジャギーが ほとんど目立たないだけでなく、フレアも自然に描かれている

群れで襲ってくる狼男の襲撃を退けて 伯爵が待ちうけるガウスタット城へ向かえ

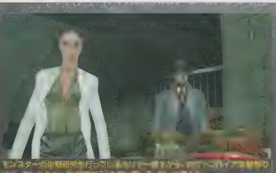
ここから、最初のエピソードにあたる"吸血王の暗黒帝国"の攻略法を紹介するが、まずは、全部で5面ある内の1～3面のポイントを取り上げる。最大の難所は"狼男の森"で、単純な1本道の割には、非常に迷いやすくなっている。ここに掲載したマップを頼りに、ガウスタット城を目指してほしい。

第1章

新たなるパートナー まずは戦いの準備を整える

最初のエピソードは、ストレンジャーがスプークハウスの研究施設を訪れるところから始まる。作戦室に入ると、そこには、ストレンジャーと共に活動する新しいパートナー"スヴェトラーナ=ルペスク"が待っている。しかも、彼女は人間ではなくハーフヴァンパイアだという。続いて大佐から詳しい説明を受け、[illegible]イ山にあるガウスタット城へ侵入し、そこに[illegible]イク卿"を抹殺することだと伝えられる。

この研究施設内では、シナリオを進める上で必要な、いくつかの情報を得ることができる。研究室にいるホリデー博士と話をすると、ヴァンパイア攻撃用の光線銃"ラディアンスエミッタ"と"吸血鬼の弾丸""水銀の弾丸""銀の弾丸"が手に入るはずだ。また、研究室の中には体力回復用アイテム"ドクターバッグ"が置いてあるので、これも忘れずにゲットしよう。



モンスターの生体研究を行ってい[illegible]ラディアンスエミッタ(画面右下)を[illegible]

第2章

歩哨たち モンスターが巣食う村を助けろ

2面は"ファルケンバーグ"という小さな村が舞台だ。町の回りが小高い城壁で囲まれているので、まずその中に入らなくてはならない。向かって右側の路地に"地下室の鍵"が落ちているので、まずはこれを手に入れる。ここにはゾンビがいるが、すぐ逃げてしまうので無理に戦うことはない。モンスターを倒すことがステージクリア条件になっていないので、無駄弾を使うことはない。かぎを手に入れたら、丘の上の小屋に戻って地下通路の門を開け、ファルケンバーグに入る。

村の中は人気がなく、所々にガーゴイルのような翼を持ったセンティネルが待ち受けている。空を飛びながら襲いかかってくるため、厳しい戦闘となる。通常の弾丸ではあまり効果が無いので、銀の弾丸を使うとよいだろう。村の広場に出たら、かぎの掛かっている門を内側から開けてスヴェトラーナと合流する。

村をうろつくセンティネルを倒しながら、礼拝堂の前まで行くと、中から村長が現れる。[illegible]の目的は[illegible]。礼拝堂のすぐ近くにある門を開けると、そこから先は次のステージへ続く。

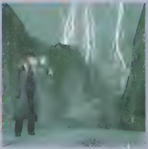
モンスターの襲来を避けるために、ファルケンバーグ村の正面ゲートは閉じられている。そのため、墓場の近くにある門のかぎを開けて、地下室を通って村に入ることになる

モンスターの襲撃におびえ、村内で隠れて暮らす村長。彼からヴォイク卿に関する情報を聞き出して、次の面へ進む。村長とは、このエピソードのエンディングに再び会うことになる

EAX対応3Dサウンドによってホラー映画以上の恐怖感が伝わってくる

ノクターンはEAXをサポートしているが、この臨場感あふれる3Dサウンドで恐怖感をあおる演出を多用している。特に、狼の森は3Dサウンドの効果が最も体感できるステージだ。天候は雷が鳴り響く雨模様で、自分の足音、虫の鳴き声、暖炉の火が燃える音などが、静かに聞こえてくる。森の中を歩いていると、姿は見えないが、自分の近くから狼男の唸り声が聞こえてきて、襲われそうな雰囲気がひしひしと伝わってくる。こうした恐怖感は、グラフィックだけでは表現できない部分だ。いつ襲われるかわからない状況で、迫力ある3Dサウンドに身を包み、思いっきりびびってみてはどうだろうか。

EAXによるポジショナルオーディオがはっきりと伝わってくるのが、ユーリの家の出入り口付近にある水車の音だ。画面右側にある水車が、迫力あるサウンドを聞かせてくれる



ガウシュタット城を前にして、大きな落雷が鳴り響く。静かな雨音だけが聞こえてくる状況で、突然、フラッシュするので驚かされる

第3章

狼男の森
モンスターの襲撃を退けて森を抜けろ

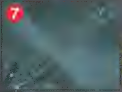
狼男の森に入ったら、まずは"ユーリの家"を訪れる。場所は、ここに掲載したマップを参照してもらいたい。彼から、狼男が森に住み付いた経緯を聞いた後、モンスターとの戦闘に役立つアイテムを入手することができる。"クロスボウ""木こりのおの""ウルフトラップ""通常の弾丸""銀の弾丸""ドクターバッグ"を手に入れたら、来た道を戻って先に進む。

森は基本的には1本道だが、樹木が生い茂り、方向感覚がつかみにくい。道順を示した標識、狼男用のトラップ、トンネルなどを目印にして進むのがいいだろう。この森には数多くの狼男が潜んでいて、群れをなして襲いかかってくるはずだ。迎撃の手段としては、通常の弾丸や銀の弾丸を使うのがお勧めで、"クロスボウボルト"は、次の面のガウスタット城の中で使うため、ここでは節約しておきたい。敵が少数なら、木こりのおのを使って[illegible]していく方法もある。ウルフトラップは、地面に仕掛けるわなだが、狼男たちは動きが俊敏で、おびき寄せるのは難しい。あまり役には立たないと思われるため、弾薬に余裕があれば、力押しで進めばよい。

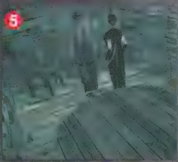
森を抜ける少し手前で、小屋を発見することになる。小屋の中には重要なメモが落ちているので、必ず手に入れること。ただし、小屋を出ると同時に、狼男の集団に襲われるので注意。

森を抜けると、そこには朽ち果てた橋がある。「危険なので別のルートを探そう」と、スヴェトラーナから警告を受けたら、向かって左側の小道を下り、がけへ向かう。ここで、スヴェトラーナだけが谷を飛び越えてしまうので、再び橋の前に戻り、自分1人で橋を渡る。橋は茶色の部分が抜け落ちるようになっているので、ねずみ色の板の上をうまくジャンプして対岸へ進もう。反対側に[illegible]

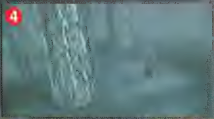
ガウスタット城へ行くための別のルートを探していたところ、スヴェトラーナだけは超人的なジャンプ力で谷を越えて行く。ストレンジャーは来た道を戻って、橋を利用する



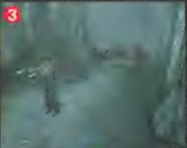
[illegible]



小屋に入ると、[illegible]
この小屋を出ると、[illegible]
くるので銃を構えておくこと



[illegible]



狼男は集団で襲ってくる。逃げても追ってくるので、一体ずつ確実に倒していかなければならない。銀の弾丸を使った攻撃が効果的だ

[illegible]

狼男の森のほとりに暮らす、猟師のユーリ。森の中での狼男との戦いに必要なアイテムを譲ってくれる

地下階から5階まで複雑に構築されている広大なガウスタット城を完全攻略

最初のエピソードにあたる"吸血王の暗黒帝国"の後半の攻略法を紹介する。4面は、1〜5階と地下フロアで構成される広大なガウスタット城内での戦いとなるが、なぞ解きの要素が盛り込まれていて、手ごたえじゅうぶんなステージである。ここに掲載したマップを参考にしながらプレイすれば、迷路のような城内で迷うことはないだろう。地下のダンジョンに眠るヴォイク卿を倒して、ミッションを達成せよ。

第4章

ガウスタット城
まずは城の最上階を目指せ

ついにやってきたガウスタット城。ここからは、スヴェトラーナと別行動を取ることになる。ストレンジャーは、ヴォイク卿との最終戦まで、1人で切り抜けなくてはらない。

城内へ入り、建物に侵入して、まず1階の休憩室へ向かう。そこから2階に上がって、鉄格子に囲まれた部屋に入る。ここで通常の弾丸と気付け薬をゲット。奥の階段を登って、さらに3階へと進もう。3階には二つ塔があるので、まず右側に入り、"塔の鍵"と"ノート"を手に入れる。ノートにはヴォイク卿にとどめを刺すための武器"聖なるレリック"に関する、重要なヒントが記されている。続いて、かぎを使って左側の塔へ入る。ここにいるモンスターを倒すと、"ベルタワーの鍵"(5階にある部屋のかぎ)を手に入れることができる。

塔から出たら、さらに上の階を目指し、5階のベルタワーへ向かう。4階と5階はシンプルな構造なので、迷うところはないだろう。5階に上がると、城の入り口で別れたスヴェトラーナが現れ、ストレンジャーを裏切るせりふを吐いて去ってしまう。その後、ヴォイク卿の召使いが「彼女は伯爵の花嫁に選ばれた」と説明するが、真相は分からない。スヴェトラーナは、本当にストレンジャーを裏切ったのだろうか? とりあえずベルタワーの鍵を使って5階に入り、"特殊な書籍"を入手する。

ダンジョンのかぎを手に入れろ

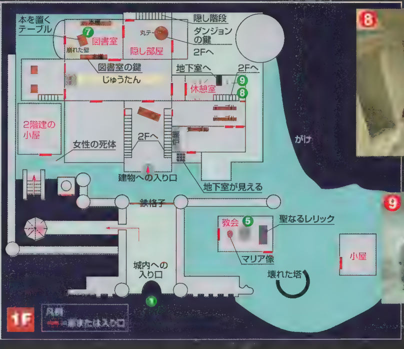
いったん1階に戻ったら城の外に出て、朽ち果てた教会へ向かう。この教会にあるマリア像を、床に描かれた丸印の位置まで動かす(アクションキーを押す)と、聖なるレリックが現れる。これを手に入れたら、再び城に戻り、図書室へ向かう。城の入り口近くにある階段を登って2階へ行き、建物の屋根伝いに移動して、図書室の中へ飛び込もう。

図書室に入ったら、右側の本棚にある"図書室の鍵"を入手する。これで図書室から出ることができるようになる。図書室の中央にあるテーブルの上に、5階で入手した特殊な書籍を置くと、壁に掛かっている絵が倒れて、隠し部屋の入口が開く。この部屋にある"ダンジョンの鍵"を手に入れれば、ヴォイク卿が待つ最終面へ移動できる。

霧の中にそびえ立つガウスタッド城。この城を拠点にして悪行を重ねるヴォイク卿を倒せ

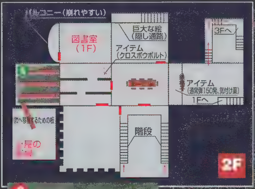
城の外にある教会。マリア像を動かすと"聖なるレリック"が現れる

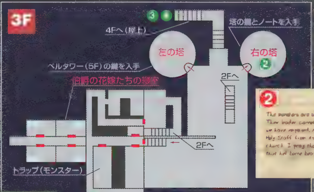
図書室の中央にあるテーブルの上に"特殊な書籍"を置くと、隠し扉が現れる。ここに、地下のダンジョンへ入るためのかぎが置いてある



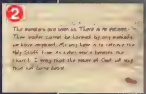
ベッドの背後に見える穴に下りて、地下のダンジョンへ向かう

ここがダンジョンの入口となる。この先に施錠された鉄格子があり、そこに入って次の面に移行する



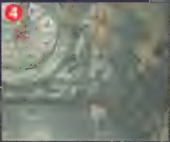


3階の塔で拾ったノートには、[illegible]った人物のメッセージが記されている。「[illegible]された"聖なるレリック"を探して、[illegible]の力でモンスター(ヴォイク卿)を倒せ」



壊れかけた天井の梁を渡って、1階の図書室に飛び降りる。画面左下のバルコニーは足場が崩れやすいので、壁に空いた穴から入る

突然、ストレンジャーを裏切ったスヴェトラーナ。彼女の身に何が起こったのか



[illegible]る5階で"[illegible]"を手に入れる。天井に[illegible]とグール[illegible]はりついていて危険な場所だ

第5章

ダンジョン
ヴォイク卿を倒してスヴェトラーナを探し出せ

[illegible]

隠し部屋でダンジョンの鍵を手に入れたら、休憩室に戻って、今度は地下室へと向かう。はしごを降りて先に進むと、途中に施錠された鉄格子があるので、ダンジョンの鍵を使って、この中に入る。ここから先は基本的に1本道だが、ゴーストとゴブリンが待ち構えているので、正攻法で戦いながら進むことになる。足場の小さな所や障害物などがあって、微妙な操作が要求されるため、こまめにセーブしながらプレイするべきだろう。

言うまでもなく、ダンジョンの奥にはヴァンパイアのヴォイク卿が待っている。ラディアンスエミッタを目くらましに、とどめは聖なるレリックを使うことになる。

気になるのは、「ヴォイク卿の花嫁に選ばれた」というスヴェトラーナの行方。ダンジョン内のどこかにいると思われるが、消息はわからない。彼女はストレンジャーを裏切り、本当にヴォイク卿の花嫁になってしまったのだろうか。

[illegible]達成に[illegible]るなぞの究明が行われ、最初のエピソードは[illegible]。最後に登場する事件の黒幕を、ぜひ、自分の目で確認してほしい。

ガウスタット城で登場するモンスターと武器の有効な使い方

鋭いツメを持つ、こうもりに似たモンスター。銀の弾丸がよく効くが、通常の弾丸でもじゅうぶん戦える

見た目はグールに似ているが、消えたり現れたりしながら襲いかかってくる点が異なる。クロスボウか銀の弾丸による攻撃が有効

ヴォイク卿に連れ去られた娘の幽霊と思われる。浮遊したり、消えたり現れたりしながらしつこく追っかけてくるが、ラディアンスエミッタを使えば、一瞬にして焼け死ぬ

城内に飾られている石像だが、近づくと攻撃してくる。大して強くなく、クロスボウなら2発で倒せる

レーザーサイト付きの拳銃。両手に持っているため、2体の敵に同時に攻撃できる。通常の弾丸、銀の弾丸、水銀の弾丸、吸血鬼の弾丸など、複数の弾丸が登場する。水銀の弾丸は強力だが数に限りがあり、吸血鬼の弾丸は対アンデッド用に効果がある

ラディアンスエミッタ。ホリデー博士が製作した対バンパイア用武器だが、目くらましにも使え、攻撃を受けたモンスターは動けなくなる

クロスボウ。狼男の森にあるユーリの家で入手する武器で、木の棒またはクロスボウボルトを装てんして使う。グールなどアンデッド系に有効

木こりのおの。敵に接近しないと攻撃が届かない上、一振りの動作に時間がかかるので、実戦には不向き。ただし、動きの遅いグールの頭を砕くのには使える

ユニット生産からマルチプレイのテクニックまで
大宇宙を舞台にした艦隊戦の戦略指南

HOMEWORLD

美しいグラフィックと、ハードなSF感覚が魅力の「HOMEWORLD」。数十隻からなる大艦隊を率いての戦いはまさに大迫力で、戦略シミュレーションとしても極めて質の高いタイトルだ。しかし、特徴の違うさまざまなユニットをどう使いこなせばいいのか、そして艦隊やフォーメーションの編成はどうすればいいのか、あまりに選択肢が広すぎるために途方に暮れてしまう人も多いのではないだろうか。そこで、HOMEWORLDに登場するユニットとテクノロジーの関係をまとめ、お勧めユニットを紹介するので、役立ててほしい。

ユニットの生産とテクノロジーの相関関係

ユニット生産でキーポイントとなるリソースとテクノロジー

「HOMEWORLD」で使用できるユニットは、持っているリソースとテクノロジーによって制限を受ける。リソースとはユニット生産とテクノロジー開発に必要となる資源のことである。リソースを得るためには、RESOURCE COLLECTORというユニットを使って宇宙を漂う小惑星を採掘しなければならない。しかし、RESOURCE COLLECTORそのものの生産にもリソースが必要であることを忘れてはならない。従って、ゲーム序盤にいかに効率よくリソースを得ることができるかが、HOMEWORLDでの成否の命運を決めると言っても良いだろう。

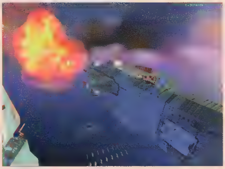
テクノロジーは、RESEARCH SHIPを使って開発、発展させていく。RESEARCH SHIPは最大6ユニットまで生産することができ、多ければ多いほど、新しい技術を早く手に入れることができる。しかし、ゲーム序盤にRESEARCH SHIPを量産すると、ほかのユニットの生産にまわすリソースが少なくなり、苦しい展開に陥ってしまう。そのため、どのタイミングで増やしていくかは非常に大きな問題だ。また、テクノロジーの開発はツリー形式になっており、基礎技術の開発をおろそかにすれば関連するツリーの発展は望めない。すべての種類のテクノロジーツリーを伸ばしていくことは不可能なので、優先的に開発するテクノロジーの選択も難しい。まず、生産したいユニットを先に決めておいて、それを目標に無駄なく開発を進めることが必要となるのだ。

テクノロジーとユニットの関係を一覧にまとめたので、参考にしてほしい。また、比較的よく使われる主力のユニットを10種類紹介しておこう。

なお、シナリオに関してはツクダシナジーから発売される日本語版パッケージに詳細なマニュアルが付属するので、そちらを参照してほしい。

テクノロジーの開発は、画面下にあるメニューバーからRESEARCHを選択して指定する。当然、RESEARCH SHIPがなければ新しい技術を開発することはできない

MOTHERSHIPが破壊された時点で、ゲームオーバーとなる。当然ながら、周りに護衛用のユニットを配置して、敵に不意をつかれないよう、注意すべし



DESTROYERの攻撃力は凄まじい。ゲーム終盤の部隊は、このユニットを中心に編成されることになる

ASSAULT FRIGATE同士のドッグファイト。攻守共に使える万能艦なので、中盤の戦力の要としてに投入したい

©1999 Sierra On-line,Inc. All Righits Reserved.

SCOUT

質量 40トン
機動性 [illegible]
速度 1000m/s
火力 10
装甲 110

ゲーム序盤から生産可能な、戦闘において最も基本となるユニット。攻撃力は弱いが、機動性と速度に優れ、なおかつ安価に量産できるところがいちばんの魅力だ。偵察はもちろん、リソースが豊富な場所の制宙権確保、スタート直後の先制攻撃など、利用範囲は広い。

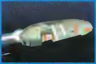
ION CANNON FRIGATE

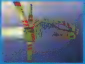
質量 [illegible]トン
機動性 [illegible]
速度 300m/s
火力 4000
装甲 1万5000

コストの割に火力に優れ、敵の防衛線を突破する際に役に立つ。また、敵のDESTROYERなど、装甲の厚いユニットにぶつける迎撃役としても最適で、自軍が有利な状況を形成したら、ION CANNON FRIGATEで直接敵のMOTHERSHIPをたたくのもいい。

HEAVY CORVETTE

質量 750トン
機動性 [illegible]
速度 350m/s
火力 200
装甲 1700

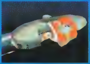




攻撃力、防御力共にバランスのとれた、優秀なユニット。量産も簡単なので、さまざまなシーンで利用することができる。ただし、生産コストと速度を優先する場合には、LIGHT CORVETTEを使うという手もある。

MULTI-GUN CORVETTE

質量 750トン
機動性 [illegible]
速度 606m/s
火力 180
装甲 1400



速射性に優れたユニット。フォーメーションを組んで襲いかかってくる敵の攻撃部隊を迎撃するのに最適だ。数機で小隊を組み、防衛線の要に使うといいだろう。ただし、戦闘ユニットとしてはじゅうぶんな速度を持っていないので、敵にう回されないように気をつけること。

DESTROYER

質量 [illegible]
機動性 [illegible]
速度 315m/s
火力 1万7500
装甲 4万4000

圧倒的な火力と分厚い装甲を誇る、強力なユニット。生産できる数は限られているが、だからこそ、ゲーム終盤に備えて早めに生産しておこう。攻め込んできたユニットの撃退、そして敵MOTHERSHIPへの攻撃に使用する。

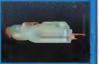
ASSAULT FRIGATE

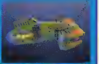
質量 4万5000トン
機動性 [illegible]
速度 325m/s
火力 2400
装甲 1万8000

速度は遅いが、攻守ともに活躍できる万能型のユニット。CORVETTEクラスよりも格段に高い火力と装甲を持ち、最前線でも粘り強く戦うことができる。生産コストは決して安くないが、生産する価値はある。敵の本格的な侵攻に備えて、ゲーム中盤から配備しておきたい。

MISSILE DESTROYER

質量 20万トン
機動性 [illegible]
速度 299m/s
火力 8000
装甲 4万2000

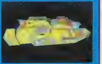




DESTROYERと並ぶ最強の戦闘ユニット。誘導弾を装備し、狙った敵を確実に葬る。敵MOTHERSHIPを守る護衛役ユニットの破壊や、迎撃機の一掃に使用すると良い。DESTROYERとセットで運用すれば、より効果的だ。

CARRIER

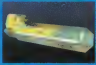
質量 30万トン
機動性 [illegible]
速度 300m/s
火力 4100
装甲 7万2000



このユニット自身の攻撃力は低いが、FRIGATEクラス以下のユニットの生産と修理を行うことができる。敵に近い位置でのユニット補充が可能になるばかりか、戦闘用ユニットのさらなる量産や、MOTHERSHIPに頼らない部隊編制が可能になる。

RESOURCE COLLECTOR

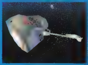
質量 4万トン
機動性 [illegible]
速度 300m/s
火力 なし
装甲 1万600

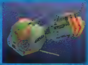


宇宙を漂う小惑星から、リソースを採掘するためのユニット。RESOURCE CONTROLLER、もしくはMOTHERSHIPにドッキングして、採掘したリソースを受け渡す。じゅうぶんな数を用意しないと、ユニットの生産が滞ってしまうので注意。

RESARCH SHIP

質量 1万1000トン
機動性 [illegible]
速度 200m/s
火力 なし
装甲 4500





新しい技術を開発するために必要となるユニット。それぞれが別の技術を開発することもできるし、どれか一つの技術に集中して、開発のスピードを上げることもできる。戦場の中で、最大6ユニットまで生産可能だが、じゅうぶんなリソースがないうちは、無理をして用意する必要はない。

ユニット生産に必要となるテクノロジー早見表

	FIGHTER DRIVE	CORVETTE DRIVE	CAPITAL SHIP DRIVE	SUPER CAPITAL SHIP DRIVE	FIGHTER CHASSIS	CORVETTE CHASSIS	CAPITAL SHIP CHASSIS	SUPER HEAVY CHASSIS	DEFENDER SUB-SYSTEM	DEFENCE FIGHTER	CLOAKED FIGHTER	PLASMA BOMB LAUNCHER	ION CANNONS	GUIDED MISSILES	HEAVY GUNS	HEAVY CORVETTE UPGRADE	FAST TRACKING TURRETS	DRONE TECHNOLOGY	DEFENCE FIELD	MINE LAYING TECH	CLOAK GENERATOR	GRAVITY GENERATOR	PROXIMITY SENSOR	SENSOR ARRAY
SCOUT																								
INTERCEPTER	◎				◎																			
DEFENDER	◎				◎				○															
CLOAKED FIGHTER	◎				○						○													
ATTACK BOMBER	◎				○							◎												
DEFENCE FIGHTER	○				○					○														
REPAIR CORVETTE																								
LIGHT CORVETTE		○																						
HEAVY CORVETTE		○				○										◎								
SALVAGE CORVETTE		○				◎																		
MULTI-GUN CORVETTE		○				○											◎							
MINELAYER CORVETTE		◎				○														◎				
ASSAULT FRIGATE			○				○																	
ION CANNON FRIGATE			○				○						◎											
SUPPORT FRIGATE			○																					
DRONE FRIGATE			○				○											◎						
DEFENCE FIELD FRIGATE			○				○												◎					
DESTROYER				○																				
MISSILE DESTROYER				◎			○							○										
CARRIER			○	○			○	○																
HEAVY CRUISER				○			○	○							○									
MOTHERSHIP																								
RESOURCE COLLECTOR																								
RESOURCE CONTROLLER			○																					
PROBE																								
CLOAK GENERATOR			○																		○			
GRAV WELL GENERATOR			○																			◎		
PROXIMITY SENSOR																							◎	
SENSORS ARRAY																							○	◎
RESEARCH SHIP																								

ピンクのセルは、スタート時から生産可能なユニット
◎は、生産に必要な技術
○は、生産に必要な技術を得るための基礎技術
＊シナリオによって生産できるユニットや技術は違ってくるので、生産できないユニットがある場合もある

艦隊育成のノウハウを ステップごとに徹底レクチャー

3DグラフィックばかりにI注目が集まりがちなHOMEWORLDだが、生産できるユニットやとり得る作戦にさまざまな選択肢が用意されており、既存の同種タイトル以上に、奥が深い戦略性を持っている。ここでは、大きく二つに分けることができる攻略ポイントに注目し、HOMEWORLDの基本戦略を解説しよう。

二つのパターンに分類できる序盤の基本戦略

開発と攻撃のどちらを優先するか、そして、両者のバランスをどこで取るかが、このゲームのポイントになるだろう。いずれにしても、まず重要なのは、リソースの確保である。最初から持っているリソースだけでは、じゅうぶんなユニットを生産することはできない。また、防衛線を張ることも難しい。

スタート直後は、センサーマネージャーを使って周囲を確認し、小惑星の多い場所に向けてMOTHERSHIPを移動させること。それと同時に、まとまった数の攻撃機(SCOUTかINTERCEPTER)を小惑星に派遣し、リソースが豊富に存在する場所の制宙権を握ることも忘れてはならない。索敵中に敵のRESOURCE COLLECTORを発見したら、速やかにこれを撃沈すること。相手に渡るリソースをできるかぎり少なくするため、絶対に生きて返してはならない。

開発重視型　艦隊育成フローチャート

①周囲の探査
センサーマネージャーを使って、MOTHERSHIP周辺の宇宙を探査。小惑星が密集する宙域を見つけたら、その方向に艦隊を移動させる

②小惑星帯の制空権を確保
SCOUTやINTERCEPTERを小惑星帯に派遣する。敵のRESOURCE COLLECTORを発見したら速攻で撃沈。逆に、味方が安全に採掘できるよう、制宙権を掌握する

③RESOURCE COLLECTORの建造と発進
手持ちのRESOURCE COLLECTORに採掘を命じると同時に、新たに2、3隻のRESOURCE COLLECTORを建造。完成次第、これらにも採掘を命じる

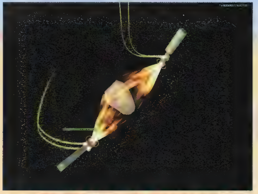
④RESARCH SHIPの建造
ある程度リソースがたまったら、1、2隻のRESARCH SHIPを建造する。まずはCORVETTE用のテクノロジーを優先して開発し、続いてFRIGATE用テクノロジーの開発へと進む。ただし、敵の先制攻撃が予測される場合は、FIGHTER系の開発を優先すること

⑤防衛線の構築
LIGHT CORVETTE、もしくはHEAVY CORVETTEを中心に防衛線を築く。敵がFIGHTER系を量産してくる場合は、MULTI-GUN CORVETTEなど、速射性に優れたユニットを混ぜると有利になる。INTERCEPTERやDEFENDERを量産するのも良い

⑥攻撃部隊の編制
攻撃部隊を編制する。FIGHTER系を中心にした数で押す第1部隊と、CORVETTEやFRIGATEで編成した破壊力のある第2部隊という、2部編制が基本。じゅうぶんな戦力があればなお良いが、あまり時間をかけると敵の防御が強固になるので、ほどほどにしておこう

⑦敵への波状攻撃
敵のMOTHERSHIPに波状攻撃を仕掛ける。まず、数の多い第1部隊を派遣して、敵の防衛線を混乱させる。乱戦状態になっている所に、攻撃力の高い第2部隊を送り込んで打撃を与える。FIGHTER系は足が速いので、第1波と第2波の間が開かないよう気をつけること

⑧再編成
一度の攻撃で敵を倒せるとは限らない。その間も科学技術の開発を続けて、後続の部隊を建造する。敵が速射性重視の防衛なら、ASSAULT FRIGATEやION CANNON FRIGATEを中心に。逆に、破壊力重視の防衛なら、FIGHTER系、CORVETTE系を量産して守備の混乱を誘うと良い



リソースの確保が最優先。リソースが豊富な場所の制宙権を確保し、安全に採掘を行えるように配慮しよう

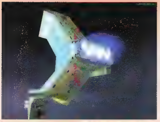
基本戦略パターン①

戦力をじゅうぶんに蓄え、FRIGATEやDESTROYERなど、攻撃力の高いユニットをそろえてから敵と戦端を開く方法。この場合、スタート直後はリソースの収集とテクノロジーの開発に専念し、無駄なユニットは一切作らない方針で進めていく。その間は敵との戦闘も避け、偵察と防御に徹するという戦略だ。

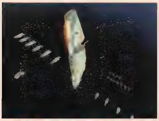
基本戦略パターン②

スタート直後からSCOUTなどの安価なユニットを量産し、相手に先制攻撃を加えるという戦略もある。敵がまだじゅうぶんな防衛線を築けないでいるうちに、虎の子であるRESOURCE COLLECTORやRESARCH SHIPをたたいてしまうのだ。これによって相手の出鼻をくじき、戦力の強化を遅らせてしまおうという目論見だ。

混乱をきたした敵の防衛線を、打撃力の高いユニットで破壊していく。3D空間で敵味方が入り乱れる、このゲームならではの迫力あるシーンだ



RESOURCE CONTROLLERとRESOURCE COLLECTOR。両者を小隊編成にすると、効率よく稼働させることができる



MOTHERSHIP [illegible] 並んだ大艦隊。画面に収まりきれないほどの数多くのユニットを把握し、コントロールするのは、プレイヤーの腕前が問われるところだ

HOMEWORLD

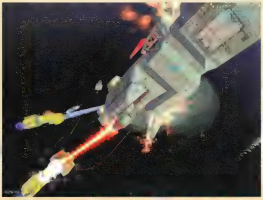
素早い攻撃に対処する マルチプレイ対戦テクニック

HOMEWORLDではWON.netを介して、手軽にネットワーク対戦を行うことができる。最大8人までが参加できるので、シングルプレイでは想像も出来なかったような展開が待ちうけているのは必至だ。ライバルの1歩前を先取りできる、マルチプレイのテクニックをここに公開しよう。

テンポの速い攻撃が目立つマルチプレイ 防衛線を張って猛攻に備えよ

マルチプレイだからといって、ゲーム内容や対戦マップに違いがあるわけではない。しかし、CPUが相手のシングルプレイで通用した戦略は一切忘れて、根本からやり方を変える必要がある。

WON.netで対戦するプレイヤーの多くは攻撃的で、時にはゲーム開始からほんの数分で、敵の激しい攻撃を受けることもあるだろう。シングルプレイでは比較的のんびりとゲームが進行するため、マルチプレイに慣れていないプレイヤーの多くは、ゲーム序盤に無防備になりやすい。対戦相手となるライバルたちは、こうした「初心者の戦い方」を熟知しているので、積極的な先制攻撃を好む傾向にある。



マルチプレイにおいては、SCOUTなどを中心とした序盤の戦いが一つのポイントとなる。ここをしのぎきれないようでは、まだまだ半人前だ

独自のカラーリンクを設定することができるので、自分のユニットを即座に識別できるよう、とびきり目立つ色にするのも良い

攻撃に使われるのは、SCOUTなどの弱いユニットが中心となるが、それでも、じゅうぶんな用意が整っていないうちに襲撃を受ければ、致命的なダメージとなることは避けられない。RESOURCE COLLECTORやRESEARCH SHIPが破壊されてしまえば、その被害は甚大で、そのゲームの対戦での敗北が決また も同然だ。

従って、対戦慣れしたプレイヤーたちを相手にする場合は、まず、敵の先制攻撃に備えて防衛線を張ることを最優先とするべし。その後、敵がいるのとは反対方向にRESOURCE COLLECTORを送り出し、リソースの収集を行う。テクノロジーの開発はFIGHTER系、CORVETTE系の生産を目標に進め、序盤からFRIGATE系やDESTROYER系の生産を目指すじっくり型の作戦は控えたほうが賢明だ。

艦隊編成で重要なポイントとなるフォーメーションとは？

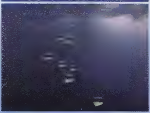
艦隊を編成する上で欠かすことができないのが、フォーメーションの選択だ。フォーメーションとは、一つのグループとして運用する宇宙船たちの陣形のことである。HOMEWORLDでは、ユーザー自身が配置を決める「CUSTOM」を含め、7種類のフォーメーションを指示することができる。

実を言うと、CPU相手に戦っているうちは、どのフォーメーションを選んでも、はっきりとした効果の違いを感じることは出来なかった。しかし、マルチプレイで対戦するようになってからは、嫌というほどその大切さを痛感した。というのも、腕のいいプレイヤーたちは必ず、このフォーメーションを非常に効果的に使ってくるからだ。

もちろん、フォーメーションは一種のじゃんけんのようなもので、究極の形というものは存在しない。敵のフォーメーションや、自機の構成によっても、ベストな選択は変わってくるはずだ。臨機応変に使い分けることを忘れないように。また、フォーメーションは同一種のユニットで形成するのが基本だ。各ユニットの最大速度が違うと、フォーメーションを維持したままの移動が難しく、最悪の場合には、速度の速い順（敵に接近する順）に各個撃破されてしまう場合もある。集団としての打撃力を重視する上でも、この点には注意していこう。

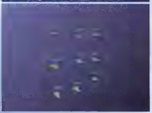
フォーメーションX

フォーメーションCLAW



SCOUTや各種FIGHTERなどの高い機動性を持つユニットを使って攻撃を加える場合には、面で打撃を与える「X」型と「CLAW」型が最も有効である。出会い頭に強烈な一撃を浴びせることができるし、敵と遭遇した後は各機が立体的に分散、展開するため、集中砲火を受けにくい。特別な理由がない限り、このどちらかを選択しておくのがお勧めだ

フォーメーションWALL



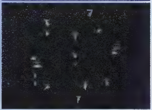
MOTHERSHIPへ総攻撃を加える場合は、やはり「WALL」型が効果的だ。密集している分、敵の防衛線を突破しやすく、戦力を温存したまま接近することができる

フォーメーションBROAD

フォーメーションDELTA

「BROAD」型や「DELTA」型は、一見美しく見えるものの、今一つ打撃力に乏しい。FRIGATEなど、じゅうぶんな火力があるユニットを使うなら別かもしれないが、積極的に選ぶ理由はない。そもそも、宇宙という3次元の空間で、平面的なフォーメーションを選ぶ理由がどれだけあるかは疑問である

フォーメーションSPHERE



各機がそれぞれ360°全方位を向いており、死角がないことから、防御に徹するフォーメーションであると言える。当然ながら、この形を維持したまま移動することはできない

多国籍軍GDIとケイン率いるNOD 特徴のある両陣営の戦略を一挙公開

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN™

リアルタイム戦略シミュレーションの元祖「コマンド&コンカー」の待望の続編、「COMMAND &CONQUER：TIBERIAN SUN」が登場した。迫力あるムービーや凝った演出で、シングルプレイもじゅうぶん楽しめるが、インターネットを介したマルチプレイこそが、このゲームの真の魅力が体験できる遊び方なのだ。この攻略記事では、現在のマルチプレイの状況と両陣営の軍事バランスの違いから分析した戦略を掲載する。

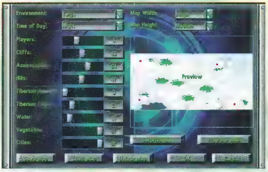
ロビーサーバーWestwood Onlineでは賞金付きのトーナメントも開催中

「COMMAND＆CONQUER：TIBERIAN SUN」(以下、TIBERIAN SUN)は、メニューから直接、ロビーサーバーWestwood Onlineへと接続でき、世界中のTIBERIAN SUNユーザーと容易に対戦することができる。Westwood Onlineでは、通常の対戦のほかに、Clanごとのトーナメントや個人のトーナメントも開かれている。ランキング1位のプレイヤーには期間ごとに賞金が用意されているので、腕に自信のある人はぜひ挑戦してほしい。

気になるサーバーの数だが、1999年9月末現在、UK、US、Pacific、Euroという四つのサーバーがある。また、フリーサーバーで有名なFSGS.COM(http://www.fsgs.com/)もTIBERIAN SUN用のテストサーバーを稼働させており、このサーバーを用いれば、さらに快適な状態でTIBERIAN SUNをプレイすることが可能になるかもしれない。

毎回違ったイベントが発生するマルチプレイ用対戦マップ

TIBERIAN SUNのマルチプレイでは、いん石の飛来で基地が破壊されたり、Ion Stormによってユニットが操作不能になったり、Tiberium Veinが浸食して侵攻ルートを阻んだりと、毎回違ったマップイベントが起こって、プレイヤーを飽きさせない。



ランダムマップ作成機能の設定画面。環境、時間帯のほか、マップのサイズ、Tiberiumの量、樹木／特殊地域の割合も変更できる

標準で用意されているマップだけでなく、ランダムマップ作成機能で作ったマップでも対戦ができる。このランダムマップ作成機能では、Taiga(タイガ)、Desert(砂漠)などの環境、Morning(朝)、Day(昼)などの時間帯という各種設定を自分で変更することが可能になっている。例えば、Tundra(ツンドラ)といった環境に設定すれば、凍り付いた河川を舞台にしたスリリングなマップが作られるのだ。氷が割れてユニットが落ちてしまうこともあり、ほかの環境とは違った戦略を考えなければならない。

突然Ion Stormに見舞われたシーン。ミニマップも使用不可能になる

対戦の前に知っておきたいマルチプレイの基本事項

対戦中に中立のミュータントユニットに自軍が襲われるなど、不測の事態が多々起こるので、このゲ

上級者への第1歩　Enginnerをうまく使いこなそう

Engineerで敵の建物を奪うことが、両陣営共通の重要な戦略の一つだ。Engineerは自らを犠牲にして建物や壊れた橋を即座に修理することもできるが、本来の使用法は敵の建物を奪うことである。敵の建物を奪うことができれば、それが生産施設であれば敵軍のユニットが生産可能になり、生産速度においても大きなアドバンテージとなる。さらに、奪った建物の一定の範囲には、自軍基地と同じように建物が建設できるようになるため、一方的に有利な状況に持っていくことができるはずだ。敵基地を乗っ取った後に、すぐに売却して資金にしてもいいだろう。

ユニットがVoxelで描かれており、前作よりも派手な対戦が繰り広げられる

ームには必勝的な攻略方法は存在しない。プレイヤーには、敵の動きを予測した迅速な行動のほかに、突然のマップイベントに対処する柔軟なスタンスが要求される。もちろん、マップイベントやミュータントユニットを逆に利用して、奇襲攻撃を仕掛けることも有効な戦略だろう。また、このゲームのシステムでは、ユニット、建物の生産速度による上級者と初心者の物量の差が生まれにくく、基地を防衛する壁や砲台をうまく活用することによって、物量にものを言わせた攻撃が防げることも覚えておこう。

採掘できる資源はマップに点在しているTiberiumだけで、そのTiberiumは標準の緑色のタイプと、より爆発性が高く、緑の1.5倍の収入が得られる青色のタイプが存在する。Tiberiumフィールド上も移動できるが、歩兵は移動中にダメージを受けてしまう。当然、青色のTiberiumフィールド上では、受けるダメージは大きくなる。このTiberiumフィールド内で歩兵ユニットが死んでしまうと、ミュータントユニットと呼ばれる、敵／味方を問わず攻撃してくるユニットに生まれ変わるので、Tiberiumフィールドを避けて進軍ルートを設定する必要がある。ちなみに、Mutant Hijackerなど一部の歩兵ユニットは、ミュータントユニットと同様に、Tiberiumフィールド上で体力の回復を行うことができる。

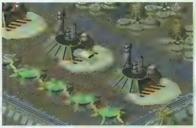
現在も続いている パッチによるバランス調整

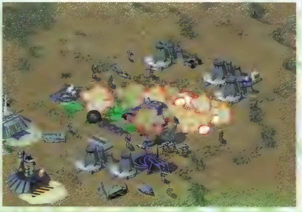
現在のTIBERIAN SUNのバージョンは1.13であり、少なくとも以前のVer.1.08のようにNODが圧倒的に有利という偏りはなくなった。Artilleryの弱体化、壁の建設手順が簡略化されたことで、Ver.1.13では、どちらかと言えば、GDIが有利である。両陣営ともに、Engineerラッシュをするのか、それに対する守りを固めるのか、それとも兵器ユニットのラッシュでゲームの主導権を握るのか、という基本戦略を頭に描いてゲームを始める必要がある。

GDIの序盤は、かつてのように基地内に侵入したArtilleryに悩まされることなく、歩兵部隊とTitanでの力押しの戦術で応戦することが可能となった。

NODは以前のバージョンのときよりも、基地内の防衛や攻撃ユニットの数に気を配る必要がある。無敵の対地攻撃ユニットであったArtilleryは力を失い、攻撃補助および対基地砲台の攻略用のユニットと割り切った方がいいだろう。

NODはMulti Missileをどれだけ早く投入するかが、GDIはいかにそれを阻止して、得意の空中ユニットでの攻撃を行えるかが、勝利のかぎを握っているのだ。

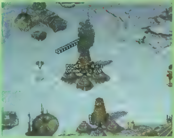

Tiberium Refinery（画面中央）とTiberium Silo（画面左下）は資金を保有している施設なので、これが壊されるか、奪われてしまうと資金が減ってしまう


Multi Missileが爆発したところ。迎え撃つGDIは、Firestorm Generatorの建設後にFirestorm Wall Sectionsを設置して、この攻撃を防がなければならない

TIBERIAN SUN Tips集

電力に気を配れ

電力が不足するとミニマップが使用不可能になり、砲台も機能しなくなる。Power Plantの耐久度と供給電力は比例しているので、耐久度にも注意しよう。

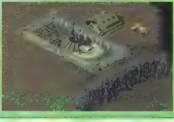


エリートユニットに注意

戦闘経験を積むことで、エリートになれるユニットが存在する。エリートになると自己回復機能が付いたり、武装が強化され射程が伸びたり、攻撃力が上がったりするのだ。エリートになると★印が表示されるようになる。エリートユニットは通常のユニットと違って侮れない存在であることを認識しておこう。

防御施設の特性を覚えよう

壁はEngineerの侵入を阻止したり、敵ユニットの砲弾を防ぐ役割を担う。そして、Pavementは地面を舗装し、Subterranean APCなどの地中からの侵入を防ぐ。また、Pavementの上ではユニットの移動が速くなる。これらの防御施設の特性をじゅうぶんに理解して、防御が手薄にならないように配置しよう。



マルチプレイですぐに役立つ 両陣営の戦略を紹介

似て非なる両陣営のユニットと建物の特性が理解できれば、すでに対戦前から優位に立っていると言っても過言ではないだろう。ここでは、主要なユニット／建物の解説と"敵の基地を攻める"シーンを中心とした、攻撃と防衛の両面からの戦略を紹介したい。

Strategy of GDI

スペシャルウェポンと奇襲作戦に対応できる防衛策を練ろう

対NOD戦では、NOD得意の奇襲攻撃をさせないようにすることが重要だ。奇襲に備えて、常に基地の防衛に気を配り、歩兵／飛行系／車両ユニットの混成部隊で敵陣を攻めるようにする。敵の歩兵はTitanで踏みつぶせるし、Medicを率いたGDIの歩兵部隊は、思いのほかタフで強力なので、力で敵を押すこともできるだろう。

敵の動きを押さえ、自陣の防衛を固めた後は、Orca Carryallを使って、基地を拡張して新たな資源を獲得したり、敵陣の近くに前線基地を構築し、EMP CannonやService Depotを配して、有利な状況を作り出そう。

豊富な資金でOrca Bomberの数をそろえたら、いよいよ敵基地の攻撃となる。対空砲台が多く、爆撃困難に思えるようだったら、Power Plantを破壊してSAM Siteを無効にしてから攻めたり、地上ユニットで、先に敵基地を切り崩しにかかってもいいだろう。

NOD(赤色)の攻撃を防ぐFirestorm(画面中央) スペシャルウェポンでの攻撃やArtilleryによる砲撃も無効にしてくれる

NODの攻撃でやっかいなMulti MissileとChemical Missileの2大スペシャルウェポンはFirestormで防ぐことができるが、最速でこれらの兵器が作られた場合は、Firestorm での防衛は間に合わないだろう。Engineerラッシュの対策を講ずる必要もあり、何を優先して建設するかは、敵の陣営を偵察して判断するしかない。ただ、中盤から後半にかけては、Firestormで完ぺきに防衛できるようにしておきたい。

これが最重要戦術

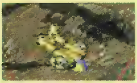
Orca BomberとTitan+Hover MLRS+歩兵による[illegible]で

[illegible]

GDIの主要ユニット／建物

数あるGDIのユニットと建物の中から、戦略上重要になるものを厳選して紹介する。これらを早い段階で戦場に投入することを念頭に置いて作戦を立てよう。

Orca Bomber



コストは高いものの、じゅうたん爆撃の威力はすさまじく、2、3機の集団攻撃でConstruction Yardを破壊できる。

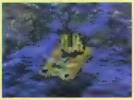
Ghostalker

建物を一撃で破壊するC4爆弾を装備した特殊能力を持つユニット。しかも、通常の攻撃ではレールガンを使い、弾道上のユニットすべてにダメージを与えることができる。しかしながら、歩兵なので耐久力は低い。戦場に投入できるユニットは一つだけだ。

Firestorm Generator

究極の壁とも言えるFirestorm Wall Sectionsのエネルギー源となる建物。発動時には、空中にも及ぶFirestormが発生し、砲弾、航空機、NODのミサイル系攻撃などを防ぐ。

Hover MLRS



移動も速く、射程も長く、対地対空両方で活用できる万能兵器。さらに、ホバーによって水上も移動可能。取りあえず作っておいて損はないユニットだ。

Orca Carryall

車両系ユニットを空輸できる機体。中盤以降は、Mobile Construction Vehicleや移動の遅いユニットの輸送に大いに活躍することだろう。

RPG Upgrade

GDIの対地防衛のかなめとなる砲台。射程が長く、攻撃影響範囲も広い。また、車両系ユニットにも絶大な威力を発揮する。

Strategy of NOD

守りを固めた後は 敵の裏をかいた奇襲攻撃を仕掛けよう

NODの砲台はレーザーを使用して攻撃するため、常に1ユニットしか相手にすることができない。つまり、多数のユニットに一気に攻められると、対応し切れないのだ。早くから、Artilleryや中堅クラスのユニットを用意して、敵の数によるラッシュに応戦できるようにしておこう。

対GDI戦で気を付けたいのは、やはりSAM Siteを過剰なくらいに配置して、対空防衛に万全を期することだろう。対空防衛の準備が済んだ後に注意すべき点は、空輸によってマップ各地で資源採掘ができるGDIの動きを野放しにしないことである。偵察にはStealth Tankやスピードの速いAttack Cycleなどを用いて、常に資源付近を監視したい。敵の第2、第3の基地を発見したら、Subterranean APCにEngineerを搭乗させ、防御を固められる前に奪う方法がベストだろう。

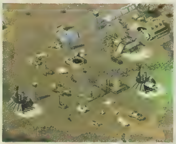
敵基地の攻略には、Cyborg CommandoやArtilleryで正面から攻撃をしつつ、Subterrannean APCをMulti Missileなどで半壊させた敵基地に送り込む、といった奇襲作戦を用いろう。

最後に、Mobile Repair Vehicleを活用することも忘れないようにしたい。Mobile Repair Vehicleによる車両ユニットの修理はコストがかからないのだ。しかし、このユニットを含むほとんどの車両ユニットは対空攻撃に弱いので、移動時などには空からの攻撃にじゅうぶん注意する必要がある。また、車両ユニットはGDIの歩兵隊に囲まれると窮地に追い込まれるので、Devil's Tongue Flame Tankでの歩兵対策や敵の車両ユニットの数に対抗できるTick Tankの生産も行っておきたい。

通常のプレイに飽きた人は MODを使ってみよう

現在、TIBERIAN SUNのファンの手によって、MOD(Module)と呼ばれる拡張キットが数種類リリースされている。通常ではシングルプレイでしか登場しないようなユニットや中立の建物が建設できるようになっていたり、若干バランスを変えたものもあるようだ。こうしたファイルは海外のTIBERIAN SUN関連のホームページ(http://www.colorless.com/ts/など)で入手できる。

また、Little World Home Page(http://www02.u-page.so-net.ne.jp/rb3/little/)には、これらの情報を日本語で紹介したニュースや情報交換のできる掲示板などがある。興味のある人はのぞいてみよう。



Tiberian Sun Gold version 3.21というMODを使用して対戦している画面。ユニットの数がかなり多いのが特徴

これが最重要戦術

スペシャルウェポンの攻撃と、Subterranean APC+Engineerの奇襲攻撃で相手をかき回して、有利な状況を作ることに集中しよう

NODの主要ユニット／建物

NODで重要なユニットと建物を紹介する。特に、この陣営では建物の重要性が高いので、各建物の役割と活用方法を完全に理解しておきたい。

Rocket Infantry

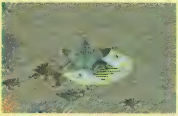
対空攻撃もできる重要な歩兵ユニット。ほかの歩兵ユニットに比べると、体力が少ないものの、射程は車両系ユニットに匹敵するほど長い。

Stealth Tank

砲台やMobile Sensor Arrayがない限り、自分から攻撃をしなければ見つかることのないStealth状態のユニット。このStealth Tankは対空攻撃を行うことも可能で、偵察任務や敵の基地周辺、資源を監視するのにもってこいのユニットである。

Tiberium Waste Facilit

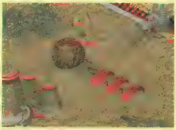
Weed Eaterで採取したTiberium VeinをChemical Missileの材料にするための建物。Chemical Missile2発分のTiberium Veinをためておくことができる。



Artillery

最も射程の長いユニット。Deployによって砲台に変形してから攻撃が可能になる。攻撃範囲は視野外にも及び、敵の基地砲台を攻撃するのに適している。空からの攻撃には弱く、対空攻撃ができるユニットの随伴は必須だ。

Stealth Generator



範囲内の味方ユニット、建物すべてをStealth状態にすることができる建物。電力をかなり消費し、電力が不足するとStealthが機能しなくなるので、電力の管理には気を配らなければならない。

Missile Silo

NODのスペシャルウェポンであるMulti Missileだけでなく、Tiberium Waste Facilityを建てることによって、Chemical Missileも発射できるようになる施設。Missileの発射から着弾まで5秒ほどのタイムラグがあるものの、攻撃範囲が広く、使い勝手が良い。Chemical Missileは、攻撃力は低いのだが、毒性のあるガスを放ち、停滞中のガスは建物／ユニットにダメージを与える。ガスによってやられた歩兵ユニットは、ミュータントユニットになってしまうという極悪非道なMissileなのである。

Microsoft Flight Simulator 2000

フライトシミュレーターの最高峰が新世紀に向けて、今翼を広げる

長年にわたって世界中のフライトシミュレーター愛好者に親しまれてきた「Microsoft Flight Simulator」シリーズ。そのシリーズ最新作「Microsoft Flight Simulator 2000」がいよいよ登場する。前作「Microsoft Flight Simulator 98」は、優れたグラフィック、高いシミュレート性などから、多くのプレイヤーのハートをつかみ、このジャンルの新しいファンを獲得し続けた名作である。シリーズ最新作は前作と比べてどのような変ぼうを遂げたのであろうか。ベータ版から判明した情報を各項目ごとに紹介してみよう。 文／Fuji教官

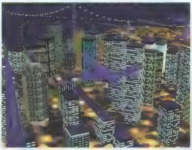
大きな進化を遂げたシリーズ最新作を徹底検証

天候や時間によって様相を変える
グラフィック

シリーズ最新作「Microsoft Flight Simulator 2000」(以下、FS2000)は、前作「Flight Simulator 98」(以下、FS98)からグラフィック面で大きな改良がなされている。さまざまな点でパワーアップされているが、特に筆者が評価したいのは、天候状態や時間によって多様な表情を見せる空の描写である。

天候、時間、視程(霧やスモッグの影響で見通せる距離が変わる)などによって、同じ場所でもまったく違った雰囲気の景色になるのだ。何度も飛行している場所でも、天候が悪くなると視界も短くなり、「本当にこのルートで大丈夫だろうか?」という不安感を覚えるほどの変ぼうぶりである。これが、プレイヤーに現実味を帯びたフライトを感じさせるのだ。

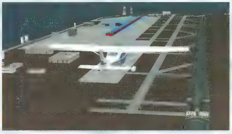
そのほかにも、ガラスにぶつかる水滴、夜間の道路で蛍火が動くように車が走る様子など、動きのある描写が追加されているのも特筆したい点である。

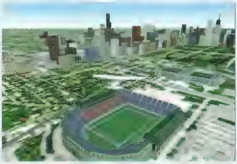

サンフランシスコ市内を飛行中の画面。静止画面では分からないが、橋の上を走る車のライトが移動して行く様子まで表現されていた

スカイレーン182RGに搭乗し、忠実に再現された富士山をバックに2000年1月1日の初日の出を拝む(笑)。MSFSならではの楽しみ方だ

比類のない収録数を誇る
空港と都市データの追加

全世界2万個所以上の空港と50以上の都市データが収録されているのも、FS2000の注目ポイントだ。さすがにここまで収録数が多いと、ちょっと飛行すれば、すぐ近くに別の空港が見えるほどで、どこを飛んでいても退屈はしない。特に、シカゴやロサンゼルスはビルが林立しており、その中を飛ぶと本当に「大都市」の雰囲気を実感できるという出来だった。今回試したベータ版では、日本に関するデータはFS98の地形より少々細かくなった程度だが、空港はかなりローカルなものまで収録されていた。


特にシーナリーのデータをインストールする必要なく、買った状態から日本を飛行できるのがMSFSの良さである。画面はFS2000で再現されている関西国際空港の様子だ


MSFSファンにはおなじみのシカゴの街並み。NFLで使用されるスタジアム「ソルジャーフィールド」が見える。グラフィックも17年の歴史を経て、このように細かい描写が可能になるまで進化した

開発途中のバージョンのため、グラフィックに変更がある可能性があります。

©1983-1999 Microsoft Corporation All rights reserved

ユニークな機種や最新鋭旅客機など
新たな航空機の収録

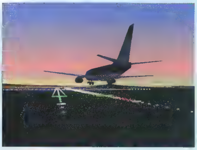
コンコルドの離着陸時は前方の視界確保のため、ノーズコーン(機首先端)を下に向ける。その姿は鳥のようにも見え、愛きょうすら感じられる

FS2000は、FS98の8機種に加えて、新たにコンコルドとボーイング 777-300が追加された。コンコルドは、ヨーロッパの超音速旅客機で、戦闘機のようにアフターバーナーを持つユニークな機体である。巡航速度はマッハ2を超え、ロンドンからワシントンまでたった3時間少々で到着してしまう。この超音速機を飛ばすことができるのは、大きな魅力だろう。

ボーイング 777-300は、飛行機に詳しくない人にもよく知られている、ボーイング社の最新鋭旅客機である。FBW(Fly By Wire:操縦桿やラダーからの入力をコンピューターが処理して操作するシステム)や多機能MFD(Multi Function Display)などを装備して、パイロットの負担の軽減と安全性の向上を図った機体である。先進的な計器パネルを装備しており、この機体を「Microsoft Flight Simulator」シリーズ(以下、MSFS)で飛ばしたいというプレイヤーは多かったのではないだろうか。オプションの機体データ集などでは扱われていたが、標準で装備されたのはうれしい。

なお、FS2000はいわゆるスタンダードとプロフェッショナル エディションの2種類のパッケージが発売される。プロフェッショナル エディションでは、さらにビーチ キング エア 350とムーニー ブラボーの2機種が追加されている。

また、既存の機体も、計器パネルやフライトモデルを見直して改良されており、オプションで後から機体を追加できるシステムも健在だ。


Ohare国際空港にアプローチするボーイング 777-300。ライトアップされた滑走路や夕景色のグラデーションなど、前作より美しい仕上がりになっていた

搭乗可能な機体

名称	備考
セスナ 182S	リニューアルされた前作からある機種
セスナ 182RG	
エクストラ 300S	
リアジェット 45	
ボーイング 737-400	
ソッピーズ キャメル	
シュワイツアー 2-32 グライダー	
ベル 206B ジェットレンジャー III	
コンコルド	スタンダードとプロフェッショナルエディションで追加
ボーイング 777-300	
ビーチ キング エア 350	プロフェッショナルエディションで追加
ムーニー ブラボー	

コンコルドのコックピット。機体そのものは古い設計であるため、膨大なアナログ計器が目立つ

ボーイング 777-300のコックピット。アナログ計器を極力少なくし、多機能MFDにまとめられたレイアウトから、その先進性がうかがえる

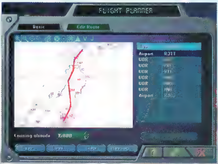
ゲーム中に実際の天候を再現できる
気象情報のダウンロード機能

今までのMSFSでも気象情報は詳細に設定できたが、FS2000での設定は、グラフィックを多用した分かりやすいものに改良されている。それに加え、気象データのダウンロード機能が搭載されるようになった。これは、現在の気象データをインターネット経由で受信し、ゲーム中に再現するものである。例えば、東京上空を飛行している時にこの機能を使えば、実際の現地の気象が再現されるということになる。なお、残念ながら、筆者がプレイした時点では気象を配信するホスト側の準備が整っていなかったため、接続して試すことはできなかった。

計器飛行が楽になった
フライトプランの作成機能

今回のFS2000では、フライトプラン作成機能も特筆すべき点である。今までは、計器飛行が必要になるような遠距離フライトを行う場合、航空図とにらめっこして無線標識の周波数を拾っていくという手順が必要だった。それに対し、FS2000では飛行計画を自動で作成してくれる機能が付いたのである。この機能によって、基本的には出発地と目的地を設定するだけで、最適な航路を割り出してフライトプランを立ててくれる。

さらに、経由する無線標識の周波数や、各標識までの距離、時間、最終的に必要な飛行時間や必要燃料など、すべて自動で作成してくれる。この機能のおかげで、計器飛行がずいぶん楽になったのは事実である。p.100〜101でこの機能を使った飛行手順を紹介するので、ぜひ参考にしてほしい。



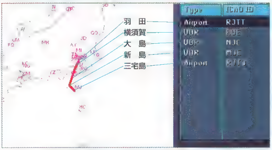
このフライトプランナーを使用することで、航路を自動作成できるようになった。無線標識の周波数なども拾い出してくれるため、計器飛行が前作に比べて楽になっている

民間機FSの面白さを満喫した 羽田――三宅島間周遊の旅

ここでは、民間機FSの面白さについて紹介する。楽しみ方の一例として、FS2000で離島への観光フライトを行った様子をお伝えしよう。東京の羽田空港から離陸して、近海にある大島、三宅島まで往復する飛行を実践してみた。フライトした時期は1999年10月7日、天候は晴れ時々曇りに設定。搭乗する機体はセスナ 182Sである。

フライトプランナーでのルート作成

FS2000に搭載されたフライトプランナーという機能を使って、羽田から大島までのルートを自動作成してみた。自動作成でできた航路は、大島までの直行というシンプルなもので、これでは面白みにかける。マップを見ると、横須賀、大島、新島にVOR(無線標識)があったので、これらを中継点とし、観光を主体とした航路に変更した。なお、FS2000では飛行時間も忠実に再現されるため、実際に各地点を通過した時刻を記してある。



この画面のように航路を作成した。近距離の離島へのフライトは、地形から目的地を判断しやすく、割と楽に飛ぶことができるのでお勧めだ

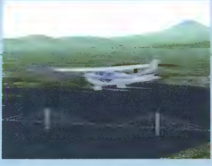
4:00 p.m. 羽田空港離陸

機体を点検してエンジン始動、16R滑走路から離陸を開始する。フラップを下げ、ブレーキをセット、スロットルをいちばん奥まで押し込むと、エンジンがうなりを上げ始める。機体が前に沈み込んだところで、押さえつけていたブレーキを離すと、機体は徐々に加速を始めた。80ノットまで上がったところで、操縦桿(本物はヨークだが、筆者のデバイスは戦闘機用3点セットのため)をゆっくりと引く。機体は緩やかに上昇を始めた。

大型旅客機の離着陸に対応した羽田空港は、長さも幅もあるので、セスナの場合は気楽にアクセスできる

4:05 p.m. 横須賀へコース変更

とりあえず、直進状態のまま3000フィートまで上昇し、進路をどのようにしようか……と考えたところで、手順を飛ばしていたことに気が付いた。横須賀へのルート設定をしていない。慌ててVOR1に横須賀(VOR HYE)への周波数をセット。OBSダイヤルを回すと、針が動き始めた。微調整をかけて方向を割り出す。コースは225を指した。磁気方位コンパスを見ながら右へ旋回開始、225度へコースを変更。旋回終了後にオートパイロットで3000フィート固定にセットし、横須賀へ向かう。



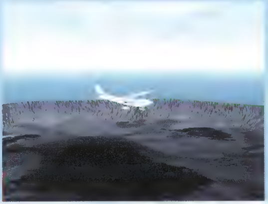
1997年に完成したばかりの東京湾アクアラインも収録されていたのには驚いた。遠くに見える大きな山は富士山である

[illegible] 三浦半島通過

横須賀に差し掛かる手前で、東京湾アクアラインを確認。そのまま眺めていたいところだが、すぐに次のコース変更の手順をとらなければいけない。VOR2に大島(VOR NJC)の周波数をセットし、OBSダイヤルを回して、旋回方向を確認する。橋を越えたところでVOR HYEに差し掛かった。左へコース変更、大島へ向かう。

[illegible] 大島上空

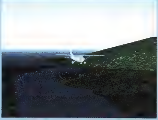
大島に近づいたところで天候が変わり始め、周辺に低い雲が出来上がっていた。設定どおりの天候が忠実に再現されている。それほど厚い雲ではないので、雨の心配はなさそうだ。最初のコース設定では、大島の真上を越えていくルートだったが、実際に近づくと、巨大な山(三原山)があることに気付いた。高度3000フィートのこの状態では、少々危険。区分航空図を見ると、この山は2487フィートもある。オートパイロットの設定を変え、高度を4000フィートに指定する。山越えの途中、三原山の火口がぽっかり顔をのぞかせた。少々乱気流が発生しており、機体が左右へ大きく振られたので、そのまま通過するだけにした。



大島の火口上空を通過。雲の下がり具合から、その高度の高さが想像できる

4:50 P.M. 三宅島到達

大島から新島、三宅島とコースを変更していき、夕方になってようやく三宅島へ到達。2700フィートほどの大きな山が、そのまま海に浮かんだような形をしている。海岸線沿いを2周ほど周遊しているうちに、日が沈み始めた。夜になると、海上は灯りもほとんどなく、真っ暗な中で計器を頼って飛行しなければならない。空が真っ黒になる前に帰りたいと思い、VORを帰路にセットして、早々と三宅島を後にした。



三宅島の山肌に沿って観光飛行。滑走路もあったが、日が暮れてきたので、着陸はあきらめた

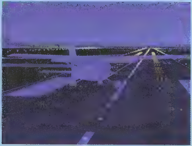
FS2000では、夕暮れの空の移ろいも美しく再現される。夕暮れ時を過ぎるとどんどん暗くなっていくので、このような場合、計器飛行に自信のない方は早々と空港に戻った方がいい

5:35 P.M. 羽田空港到着

完全に日が落ち、地上は目を凝らしても海と陸の区別がつかなくなった。計器を見ないと高度も把握できない状態だ。二つのVORとNDB(NonDirectional radio Beacon:無指向性無線標識)を使って、方向を確かめながら羽田に向かう。空もほとんど黒ずんできたころに、羽田空港の誘導灯がちらちら見えてきた。真っ暗やみの地形から、ようやく滑走路の灯が見えると、長い緊張と不安感から一気に解き放たれるが、まだ油断はできない。この次の着陸がいちばん難しいからだ。

スロットルをアイドルに戻してフラップダウン、80ノット前後から徐々に速度を緩め、65ノットで接地する。微速で誘導路へ入り、ターミナルの前で停止してエンジンを止めた。ここでやっとフライト終了である。

羽田空港へアプローチ中。ちなみに、滑走路先端より手前側が海だが、この時間では陸と海の区別などまったくつかない



羽田空港の34L滑走路へ着陸寸前のシーン。夜間は地形の状態が分かりにくいので、計器をフル活用しよう

FS2000の魅力を、わずか1時間35分の国内観光旅行という形で紹介してみたが、いかがだっただろうか。地理や空港のデータが実物どおりに再現されているFS2000ならではの楽しみ方である。正直、帰路は肩が凝るほど疲れるフライトだったが、こういうフライトほど、着陸後に飲むコーヒーの味は格別にうまく感じる(笑)。

FS2000がほかのFSと異なる特徴とは?

世界中どこでも飛行できる

17年の歳月をかけて成長したFS2000は、標準の状態で全世界を飛行できるのが特徴だ。「どこでも飛行できる」というのは、大きなアドバンテージである。海外旅行で通ったルートをもう一度楽しんだり、自分の住む町の上を飛行してみるなど、楽しみ方のバリエーションが一層深いものになるはずだ。旅行する前に、FS2000で現地を下見するという楽しみ方も、実用的でいいだろう。

オブジェクトが動く

p.098でも簡単に述べたが、FS2000には動くオブジェクトも用意されている。プレイヤーが操縦している機体とは別の航空機や、滑走路をあわただしく動き回る作業車、海沿いをクルージングするヨットなど、楽しい仕掛けが満載である。これらの機能は「ダイナミックシーナリー」と呼ばれ、標準ではシカゴやサンフランシスコといった特定の空港に用意されている。

FS98では、オプションでこの機能を拡張したり、ほかの空港を追加したりできるアドオンソフトがリリースされていた。FS2000でもリリースされることになるだろう。

データの拡張性が高い

MSFSには、シーナリーだけでなく、機体データや音声データ、さらにはかなり細かいデータ部分を書き換えるツールなど、さまざまなオプションソフトがリリースされている。また、これらは市販ソフト以外にも、膨大な数のフリーソフトもホームページ上に存在する。FS2000でも、これらのソフトが続々とリリースされるのは間違いない。MSFSは、すでに世界中でかなりの固定ファンがついているので、それだけオプションソフトの需要も供給も高いのだ。

アクロバット飛行も楽しめるFS2000のマルチプレイ

マルチプレイでのフライトは、FS98と同じようにIPX、TCP/IPによる接続が可能となっている。チャットウインドウも備えているので、互いにコミュニケーションは取りやすい。ただし、いわゆる軍用機FSにある、ほかの機体を追尾するシステムは持っていないので、ゲーム中には自分の目で他機を探すことになる。なお、Iキーでスモークを出す機能を使えば、相手に見つけてもらいやすくなるので、試してみると良い。

FS2000のマルチプレイは、敵を撃墜するというものではないので、基本的に飛行するだけという性質のものである。観光飛行やアクロバット飛行といったプレイを楽しむのが通常の遊び方だ。

[illegible]インター[illegible]とアクロバット飛行に挑戦してみた。使用した[illegible]という機種はアクロバット専用機なので、こういった機動に向いている。ただし、それでも[illegible]

ディセント3

最強の敵が登場!! 巨大ロボットヘリオンを破壊せよ

オートマップ／マーカーを有効活用せよ

「ディセント 3」ではF4キーを頻繁に使って命令を出し続ければ、ガイドボット任せでクリアできるステージも多い。だが、ガイドボットだけでなく、オートマップやマーカーを有効に活用してクリアする方法を身に付けておいてほしい。

このゲームのマップは非常に複雑で、むやみに飛び回るだけではなかなかマップの構造を理解できない。そこで、Tabキーで表示されるオートマップを利用することになる。機体操作と同じ要領で自由にマップを移動／回転させることができ、目的地を見つけるときに非常に役に立つ。

オートマップを見てもまだ明確に構造が分からないような複雑なマップの場合は、マーカーを使おう。建造物の中で道が多方向に分岐しているといったケースでは、そこにマーカーを設置しておけば、後で迷ってしまう可能性がほとんどなくなる。また、重要なポイントにそれと分かるような名前を付けてマーカーを設置しておけば、ガイドボッドにそのマーカーまでの道案内をさせることもできるのだ。

マルチプレイにおいてもマップの把握は非常に重要な要素なので、シングルプレイでこの二つを体得しておこう。

オートマップ画面では、自機は点滅表示、マーカーはピンクのドットとして表示される

シークレットステージの発見法

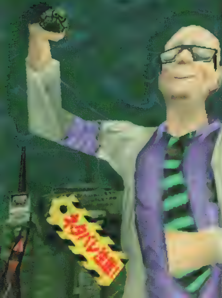
シングルプレイでは、全15ステージのほかに、シークレットステージも用意されている。ただし、前作や前々作のようにステージの中にシークレットステージへのワープドアがあるわけではないので注意しよう。血眼になってワープドアを探し続けても永遠に見つからないだろう。

シークレットステージは二つ用意されおり、それぞれ第8ステージと第12ステージをある条件を満たしてクリアすれば、次の面がシークレットステージになる。その条件とは、データカートリッジを回収することである。そのカートリッジから得られた情報に基づいて、次のステージがシークレットステージに変更されるのだ。

これを回収すれば、シークレットステージがプレイできる

難解最終ステージ徹底攻略

ラスボスさんいらっしゃい!

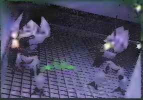


「ディセント3」が完全日本語化され、去る9月10日についにリリースされた。この「ディセント3」では、グラフィックやゲーム内容だけでなく、作品のストーリー性が前作より格段に向上しており、完全日本語版で存分にそのストーリーが堪能できるはずである。今回は、ラスボスの攻略だけでなく、シングルプレイを遊び尽くすヒントを提供したい。文／KO-ichi

©1999 Outrage Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Portions © 1998 Interplay Productions. All Rights Reserved.
※"DESCENT"は(株)デサントの[illegible]Interplay Productionsは、(株)デサントより"DESCENT 3／ディセント3"の[illegible]受けています。

最終面直前攻略
第14ステージ アンチウイルス

ガイドボットが親切に道案内をしてくれるので、基本的には付いていけばよい。クリアまでの流れを簡単に解説しよう。


このステージでは二足歩行ロボットが登場する

1 電源をすべて切る

最初の分岐点で右に行き、一つめの部屋で装置室のかぎを手に入れよう。それから最初の分岐点に戻って今度は上に行き、装置室の電源を探して、三つとも切ってしまおう。これでボットジェネレーターが停止するので、倒さねばならない敵が大幅に減る。最初にこの作業を行ってからガイドボットに道案内をさせればスムーズにクリアできるだろう。

2 シャトルの射出スイッチを入れる

ガイドボットにエスコートさせ、ガイドボットが自機の護衛を始めたら、辺りを見回してスイッチを見つけよう。

3 三個のバイパスコネクターを見つける
4 三個のデータリンクを確保する

一つめのバイパスコネクター／データリンクまで行くと、ガイドボットはそこで自機の護衛を始める。作業が終了したら、ガイドボットに誘導してもらい、次のバイパスコネクター／データリンクに向かおう。

5 修復した直後のデータリンクの前でアンチウイルスを使用する

入手アイテムを切り替えて（"["キー、"]"キー使用）、アンチウイルスを選択して使用すれば（@キー使用）、ガイドボットが後はやってくれる。

（）内はデフォルトのキー

6 防御壁の出力システムを使用可能にする

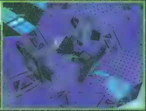
巨大な時計のような機械のダイアルを体当たりで動かし、"0"に合わせてからスイッチを作動させよう。

7 ビームエミッターシールドを解除

周囲の四つのスイッチを特定の順番で作動させてから、中央のスイッチを作動させる。

8 ミラーノードを通電

全てのミラーノードを撃って回転させ、通電させよう。

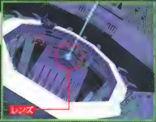

ミラーノードが通電すると、このような状態になる

9 電源を入れ直す

ステージの最初に三つとも切った電源を再び入れる。再びボットジェネレーターがボットを生産し出すが、この電源を入れないとビームエミッターが動作しないのでやむを得ない。

10 ビームエミッターのスイッチを入れる

データリンクの上にあるCEDのロゴに機体で接触。その後はレンズを破壊しようとする敵機からレンズを守らねばならない。

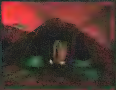


最終面攻略
第15ステージ ファイナルカウントダウン

ここではガイドボットに頼ることがほとんどできない。小まめにオートマップのチェックやマーカーの敷設を行い、着実に進むようにしよう。

1 洞くつへ侵入

地表でのスタートとなり、右斜め前方へ進むと洞くつへの侵入口を発見できる。この洞くつに進入して下降するとすぐに、細目の自然の洞くつが三つに分岐しているのが発見できる。この分岐点にマーカーを"A1"と名付けて敷設しよう。洞くつの入り口のどの位置に"赤い水晶のような鉱物"が見えるかで、それぞれの洞くつを識別してほしい。


侵入口は複数あるのだが、いちばん分かりやすいここから侵入しよう

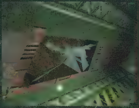
2 ボットジェネレーター停止

まずは、赤い鉱物が右斜め上に見えている入り口を進もう。途中にドアがあって、そこからは舗装された坑道となる。ボットジェネレーターがあるが、生産される敵ロボットには構わずに、右にあるドアを進もう。そこには、作動していないエネルギーセンターがあり、この奥の壁がシークレットエリアの入り口となっている。進入してパズルを解けば、このシークレットエリアの武器庫を守るフォースフィールドが解除されると共に、周辺にある五つのボットジェネレーターが停止する。一連の作業を終えたら、"A1"地点まで戻ろう。

このパズルは、中央、右上、左上、左、右下、上の順でスイッチを作動させよう

3 エネルギーセンター作動

次は、洞くつの入り口の真上、もしくは、やや左寄りに赤い鉱物が見えている道を進もう。しばらく進むとやや広い空間に出て、「タッセイ：バックアップリアクターの発見」というメッセージが出る。ここにマーカーを"B1"と名付けて敷設しよう。この空間に出た直後に、後ろを振り返ると、自分が進んできた通路の真下にもう一つ通路があるのが発見できるだろう。今度はここを進んでほしい。そのまま進むと舗装された坑道に出るので、ここにマーカーを"B2"と名付けて敷設しよう。ドアが視界に入っていると思うが、そちらではなく、坑道が続いている方に進んでいくと、途中ガラス張りの窓が見つかる。ミサイルで窓を破壊し、そこから外へ出て予備のヒューズを回収し、B1の地点まで戻ろう。B1地点にある三つのレバーのうち、右のレバーだけを作動させて爆弾を生産させ、落盤で道がふさがっている個所に転がして落とせば道が開く。その道の行き止まり付近でスイッチを探し、ヒューズを取り付けてエネルギーセンターを作動させよう。


このゲームでは、ガラス窓はこのようにミサイルで破壊できる場合が多い

4 要さいへ侵入

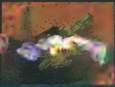
B2地点から今度はドアを開けて進んでほしい。途中で若干構造が複雑な場所や、分岐点があるが、直進するようにしよう。そして、三つ並んでいるバルブを発見したら、左側のバルブを作動させる。すぐ先にある溶岩のタンクから溶岩が引いていくので、進入して内部のスイッチを作動させ、要さいのかぎを回収しよう。その後B2地点に戻り、先ほど破ったガラス窓の方へ進むと、行き止まりに要さいへのドアがある。要さいに進入した後は、最初の分岐点で左に進み、後は分岐を気にせず道なりに直進しよう。円形で垂直のシャフトに出たら下へと進もう。いよいよラスボス"ヘリオン"との対面である。

このバルブまでたどり着ければ、かぎまであと一歩だ

5 ラスボス"ヘリオン"登場

威圧感のある巨大な姿をしたラスボス"ヘリオン"。弱点は頭である。ひたすら頭を狙って攻撃しよう。斜め後ろに回り込んで頭を狙うというこの攻撃方法は、マルチプレイの良い練習となるはずだ。

ラスボス"ヘリオン"


[illegible]のように攻撃後も燃焼が持続するので効果的だ

DARK AGES

今月は、日本のコンシューマーゲームに近いグラフィックとインターフェースを持ったネットワークRPG「DARK AGES」を紹介する。無料で遊べる期間が限られているが、簡単な操作で存分に広大なマップを冒険することができる。

文／杉山淳一

にぎやかで広大な星での5日間 旅人気分に浸ろう

短期滞在で楽しむ アニメチックな世界

今回紹介する「DARK AGES」は、ただで遊べる期間が5日間に限られている。従って、無料にこだわるプレイヤーなら、短期滞在だと割り切って遊ぼう。たった5日間とはいえ、広い世界のほとんどを見て回れるので、さまざまな住人たちに遭遇できて楽しいはずだ。

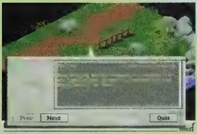
プレイヤーキャラクター（以下、PC）は、男性がかわいらしい少年、女性はグラマラスな美人をベースとしており、日本アニメの作風に近い。ゲーム中にノンプレイヤーキャラクター（以下、NPC）として登場する宿屋の女主人は『クレヨンしんちゃん』のママにそっくりだ。このほか、武器屋の主人は筋骨隆々、道具屋の店主は弱そうなおじいさんと、ひと目で分かるキャラクターの性格付けが面白い。

ゲームは小さな部屋の中から始まる。ここは宿屋の一室だ。つまり、プレイヤーは旅人としてDARK AGESの世界“Temuair”に到着したところ、というわけだ。周りに置いてある道具などはただの背景で、ノートなどをクリックしても何も起こらない。仕方ないので壁が無い方に行くと、フロントらしき場所に出た。クレヨンしんちゃんのママに似たNPCがいるところだ。早速、話し掛けようとしてママをクリックすると、「チュートリアルをしてみない？」という数行の英文が出てきた。なんとなく面倒になり、取りあえず外に出てみることにする。後で触れるが、こういう遊び方はとても非効率的だ。出会ったキャラクターとは、きちんと会話をしておきたい。これは相手がPCでもNPCでも同じことで、初めて遊ぶゲームのおきてだ。

PCの外見で個性を演出 軽視すると痛い目に遭うことも

宿の外は街になっている。通行人は多く、色とりどりのコスチュームで装った人々でにぎわっている。その楽しそうな雰囲気にすっかり舞い上がってしまい、ブロンドでビキニのお姉さんを目指して突進！ Enterキーでメッセージラインを呼び出し「Hi!!」とあいさつする。英会話はうまくないけれど、取りあえずビキニのお姉さんとは仲良くなりたい。しかし、彼女は「Oh! No!」と叫び、ビンタされてしまった。会話は、すべて漫画のような吹き出しで表示されるので、彼女の悲鳴を目にした男たちが集まってきて、彼らにもボコボコに殴られてしまった。原因は、筆者のPCが素っ裸で歩き回り、彼女に声を掛けたこと。実社会同様、ストリーキングするようなやつに付きまとわれては、どんな女性も嫌がるだろう。こうして、この世界はPCの外見が重要だということと、PKはできないことが分かった。あれだけ殴られたにもかかわらず、ヒットポイントはまったく減らなかったからだ。ちなみに、ゲームスタート時には服を持っているので、持ち物ウインドウで服をダブルクリックすると着用できる。ついでに、初期状態でのHP、MPなどのパラメータや所持するアイテムも確認しておこう。

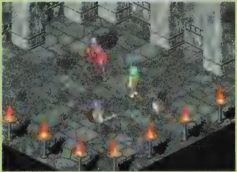
なお、このゲームには具体的な目的は無い。自分のキャラクターを細かく設定して、自分なりの冒険をす



裸のまま始めたチュートリアルモード。移動はカーソルキーも使えるが、行きたい所をマウスで右クリックした方が簡単だ。メッセージを適当に斜め読みしていると、クリア条件が分からなくなってしまうので慎重に進めよう

キャラクターメイキング画面では、性別と髪型、髪の色、マクロメッセージの編集ができる。キャラクターネームとパスワード、電子メールアドレスもここで登録する。英語キーボードでの使用が前提となっているので、日本語キーボードで@を入力する場合はShift+2キーになる

街の中にかなり深いダンジョンを見つけた。ここで倒れても、自動的に宿屋に戻るだけなので、安心して経験値稼ぎができる。キャラクターの上に表示される文字は、攻撃するときの掛け声だ。この掛け声や、相手が近づいたときのメッセージ（独り言？）はカスタマイズ可能



Information

OS：	Windows 95／98／NT
CPU：	Pentium 90MHz以上
メモリー：	24MB以上
ビデオ：	DirectX 5以上に対応のビデオカード
URL：	http://www1.darkages.com/

ゲームの舞台となるTemuairの世界地図。各都市は、それぞれアイルランド、スカンジナビア、フランス、ポルトガル、スウェーデン、ギリシャをモチーフとしている

るのがDARK AGESの楽しみ方である。確かに、コスチュームや武器はたくさん用意されており、その組み合わせパターンは膨大だ。キャラクターの個性をどのように表現するかを楽しむゲームだから、裸で歩いていれば「裸が好きな人」という自己主張だと思われてしまうのである。

チュートリアルはまじめに受講すべし

気を取り直して宿に引き返し、女主人と会話してチュートリアルを受講する。チュートリアルは、移動方法、戦い方、アイテムの扱い方などの基本的な動作を教えてくれるのだが、あまり親切なシステムではない。特に、移動方法とアイテムの扱い方については、クリア条件が再表示されない。従って、うっかりメッセージを読み飛ばすと、何をすれば次のレッスンに進めるのか分からなくなってしまうのだ。やむを得ずチュートリアルを中断し、街に出て会話してみた。出会ったPCが、お金を稼ぐにはハンティングすればいいと教えてくれた。どこでハンティングできるのかと聞くと、「チュートリアルを済ませてこいよ」とつれない返事。いろいろなゲームを遊んだ経験上、初めての世界で遊ぶには、経験の長いキャラクターに教えてもらう方法が近道だけれど、この世界の人たちはあまり親切ではないようだ。仕方がないので別の名前でキャラクターを作り、もう一度チュートリアルを慎重に受ける。後半はNPCが何度も説明してくれて、やっとの思いでチュートリアルを終了した。全部のレッスンを終わらせるまでに約1時間かかるので、初めてDARK AGESをプレイするのは、時間の余裕があるときにした方がいい。

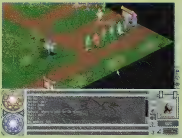
有料登録しないと相手にされない!?

Temuairという星はとても広く、エリアの端に行くと世界全図が表示されて、行きたいエリアにジャンプできる。船なども駆使すれば、星のほぼ全域を自在に歩き回れるが、一定のレベルに到達しないと入れないダンジョンや教会、開かない宝箱なども多い。さすがに5日間ではじゅうぶんにレベルを上げられないので、全エリア踏破を達成するには、1ヵ月に約15ドル支払ってユーザー登録する必要がある。

ほとんどのNPCは「友達を作ってグループで行動した方がレベルは上がるぞ」とアドバイスしてくれる。しかし、いろいろなキャラクターが誘ってくれるし、こちらからも声を掛けているのだが、相手から出て来る言葉は「君はレジストしているかい?」だ。パーティーを結成するには、長く遊んでくれるキャラクターを選びたくなるということなのだろう。このゲームの本当の面白さは、有料登録しないと分からないようだ。

確かに、「ULTIMA ONLINE」にしても「EVERQUEST」にしても、ゲームの世界に浸り切って、長期間遊ぶというプレイヤーがほとんどだろう。しかし、新しいゲームが出来上がるたびに訪れ、その世界を探検して回るのも面白いものだ。一つの世界で長く遊ぶことを"定住型"とするなら、新しい世界を渡り歩く遊び方は"旅行型"だと言える。たった5日間の旅だったが、教会で儀式を行うグループがあったり、結婚パーティーを開くカップルがいたり、Temuairでの人々との出会いは楽しかった。DARK AGESは操作性がとても良く、広大な世界を自由に歩き回れるので、ぜひ一度訪れてみてほしい。エトランゼ(異邦人)に許された時間は短いが、この世界での自分のキャラクターの生活が楽しそうだと思ったら、レジストして"定住"しよう。

マップの中にある木製の掲示板には、その地域の情報が書き込まれている。鉄製の掲示板をクリックするとBBSシステムが起動し、プレイヤー同士の情報交換が可能。ほかのプレイヤーが嫌がることをすると、すぐに指名手配されるかも

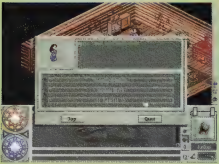


なぜかPCたちが行列している。試しに、列へ一緒に並んでみた。隣の人に聞いてみたら、もうすぐ新郎と新婦が通るので祝福するそうだ

ハマリ度ランキング 銀メダル

何も目的が無いので、何をしたらいいのか分からない。それは反面、自由気ままに過ごせるということでもある。ラグが少なくPKができないシステムなので、初心者にお勧めだ。

RPGなので、経験値やお金を稼ぎたい。うろうろしていると、ようやくヘビやカマキリがうろつく荒野を見つけた。攻撃するには、武器ウインドウを表示して武器マークをクリックする。ヘビは100～140ポイントほどの経験値を稼げるし、命がけでカマキリを倒せば1000ポイント以上の経験値が得られる。Tabキーを押すとレーダーがオーバーレイ表示される



ダメージを受けたときは、パンやフルーツを食べれば回復できる。または、宿屋に戻って女主人に話し掛け、会話の中で褒めてあげると、一気に体力を回復してくれる。ただし、彼女がおだてにのってくれるのはレベル3までで、レベル4以上になるともう駄目。それでも、宿屋にいる間は少しずつ体力が回復するので、同じ境遇のPCと情報交換しながら体を休めよう

船でたどり着いた街の教会。もうすぐカリスマ的人気のプレイヤーが現れて、みんなにお恵みを与えるそうだ。なんだか怖い雰囲気なので、慌てて逃げ出した

MSN Gaming Zone 定点観測

Gamer's BATTLE

ひと足先に英語版サービスがスタート 日本語ロビーも開設目前

800万人以上のゲーマーが集う世界最大規模のゲームサイトMSN Gaming Zoneで、日本語サービスが開始されるまで、あと1ヵ月余りた。9月に幕張で開催された東京ゲームショウで「Age of Empires II：The Age of Kings」が初公開されたが、アメリカではすでにパッケージの発売と共に、ロビーサービスが開始された。今回はこのゲームショウでの展示内容と、米国で開始されたロビーサービスの概要を紹介する。

東京ゲームショウ'99秋でZone日本語ロビーを広くアピール

MSN Gaming Zone（以下、Zone）の日本語化プロジェクトが始動したことは11月号でお伝えしたとおりだが、マイクロソフトは、9月17日に「Age of Empires II：The Age of Kings」（以下、AoE II）の発売日を発表し、併せてZone内に日本語専用ロビーが開設されることを正式にアナウンスした。AoE IIの発売日は11月26日で、この発売と同時に日本語専用ロビーによるサービスが開始される予定だ。日本語専用ロビーは、当面はAoE IIのみに提供されるサービスであるため、前作の「Age of Empires」（以下、AoE）や「Age of Empires：Rise of Rome」（以下、AoE：RoR）を使って、Zoneでマルチプレイを楽しんでいたプレイヤーは、ぜひ、AoE IIを日本語専用ロビーで楽しんでみてほしい。

ゲームショウの会場となった幕張メッセ展示ホールの入り口に大きく張り出されたAoE IIの看板。会場内ではZoneの横断幕がいくつか見られた

今回の発表は、9月17～19日に開催された東京ゲームショウ'99に合わせて行われたのだが、ゲームショウの会場では、AoE IIが日本で初めて一般公開された。会場となった幕張メッセの正面入り口前には、「君の腕を試すなら、世界規模のゲームサイトで」と書かれた、AoE IIの巨大な看板が掲げられ、16万人の来場者にアピールしていた。マイクロソフトのブース内では、実際にゲームをプレイすることもでき、AoE IIのほかに、今冬発売予定の「Flight Simulator 2000」（ゲームの詳細はp.098～101を参照）も披露された。ブースに併設されたPC GAME STAGEでは、Play Onlineの編集部員も参加した"Age of Empires II High Tech Demo"が行われ、AoEのトッププレイヤーによるネットワーク対戦が見られた。

一般ユーザー向けに初公開されたAoE II。試遊のために用意されたパソコンのディスプレイ右上に、さりげなくZoneのロゴが張ってある

ブース内では、リアルなフライトシステムとマルチモニターを使って、Flight Simulator 2000のデモ用コックピットが設置されていた。正面の三つのモニターには前方の視界、左下のモニターには計器類を表示させて、実機感覚で大型旅客機の着陸が試せた

100タイトルを超えるラインナップが魅力のZone対応ゲームタイトル

[illegible]

Retail Gamesの中で1、2を争う人気タイトルRAINBOW SIXシリーズの最新作ROGUE SPEAR。世界中のプレイヤーが集まるZoneで、自分の射撃テクニックを試してほしい

GROUND

AoE IIの英語ロビーが開設　Zone内での人気は上々

AoE II日本語版の発売日は11月26日だが、英語版はひと足先の10月上旬に発売された。Zoneでは、AoE IIの発売前から英語ロビーが開設されており、不思議なことに常時300〜400人程度のプレイヤーが対戦を楽しんでいた。また、そこに、ゲームの発売が待ちきれないファンたちが詰め掛けて、チャットだけでも大にぎわいだった。

AoEやAoE:RoRは、Zoneの中で対戦プレイヤー数の多い人気ソフトで、AoE IIが発売されてからは、AoE IIのロビーにも多くのプレイヤーが集まっている。この英語ロビーの体裁が、そのまま日本語ロビーとしてローカライズされるとは限らないが、どのようなメニュー構成でロビーサービスが行われているかを簡単に紹介したいと思う。

AoE IIの専用サイト(URLはhttp://www.zone.com/age2/)には、15種類のゲームルームが用意されており、テーマごとに五つに分類されている。さらに、各ゲームルームでは51個のゲームがプレイできる(最大51件までのマッチメークサービスができる)ようになっているが、1ルームにつき240人のアクセス者数に制限されている。つまり、Zoneにおけるプレイヤー総数は、最大で同時に3600人がここに集えるようになっているわけだ。今後のアクセス者数の増加具合によっては、キャパシティーがさらに拡大される可能性もある。

AoE IIのプレイヤーの間でいちばん人気が高いのが、このHunt the Royal(日本語版ではチェックメイト、相手文明の王を倒した方が勝ち)というゲームルールだ。全プレイヤーの内、6割以上がここに集まっている

Theme Rooms
事前に設定されたキャンペーン型のゲームで、オプションは固定されている

Pre-Defined Rooms
オプションが固定されたランダムマップを使用し、デスマッチとレジサイドの2モードが楽しめる

Standard Rooms
スタンダードルームはマップごとに分類されているが、ホストがオプションを設定できる

Restore Game Rooms
セーブされたマルチプレイヤーゲームを、後日再開するためのゲームルーム

Tournament Rooms
トーナメントなど、特別行事を開催するときに使用する

ZoneでAoE IIを快適にプレイするためのTips

ZoneでAoE IIのマルチプレイを楽しむ場合、ゲームのルール以外に、知っておいたほうがゲームを快適にプレイできるTipsがある。ここで、いくつか紹介しておこう。

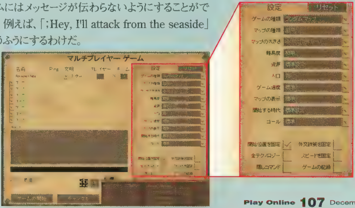
チーム対戦時のメッセージ送信

AoE IIは最大8人までのマルチプレイが可能だが、チームに分かれて対戦する場合、仲間同士の連携が不可欠だ。しかし、会話内容が敵対するチームに筒抜けでは、勝てる戦いも勝てなくなる。この秘策として、“;”をチャットの文面手前に打ち込むことで、敵チームにはメッセージが伝わらないようにすることができた。例えば、「;Hey, I'll attack from the seaside」というふうにするわけだ。

ゲームを主催する際のホスト設定

プレイヤーがZone内でゲームを主催する(ホストになる)場合、ゲームのルールを16種のオプション項目で設定することが可能で、好みのスタイルで対戦が楽しめるようになっている。ただし、ホストであるからには、ゲーム開始前にどんなモードでプレイしたいかを、対戦相手とやり取りして、プレイヤー間で合意しておくべきだろう。

マルチプレイヤーのラウンチボタンを押せばマルチプレイヤーゲーム用のウインドウが表示されるが、設定できる項目は右表のようになっている。すべてが完了し、“準備完了”ボタンと“ゲームの開始”ボタンを順にクリックすれば、王国の存亡を賭けた戦いが、プレイヤーの目前で展開される。



設定オプション	説明
ゲームの種類	自分の勢力が全滅するまで戦うデスマッチ、自分の文明の王を守りながら対戦相手の王を倒すチェックメイトなど、ゲームの種類を決める
マップの種類	15種類のマップが用意されており、中には対戦専用のものもある
マップの大きさ	ランダムマップとデスマッチのみでマップのサイズ変更(極小〜特大)が行なえる
難易度	コンピューター相手に対戦する場合の文明の難易度を5段階で調整する
資源	プレイヤーの食料、木材、石材、金の初期資源量を設定する
人口	プレイヤーが生産できる最大ユニット数を、25〜200の間であらかじめ設定する
ゲーム速度	ユニットの動きの速さを3段階で調整する
マップの表示	最初からすべてのマップが見通せるようにするかどうかを決める
開始する時代	ゲームを開始する時代を設定することができる。途中の時代からなら、それ以前の発明物は初期段階で利用可能になる
ゴール	標準、征服、制限時間、得点の4種類から、勝利条件を設定できる
開始位置を固定	チーム戦の場合に、仲間同士が隣接するか、ばらばらの地点でスタートするかを選択
全テクノロジー	ゲーム開始時点ですべてのユニット製作を可能にする、クイックプレイ用の設定する
隠しコマンド	チートコードを使えるかどうかを設定する
外交政策を固定	チームメンバーを固定し、裏切りなどはできないようにする
スピードを固定	ゲームスピードを途中で変更できなくするための設定
ゲームの記録	ゲームを保存できるため、後日、“保存したゲーム”で再びプレイできる

Asheron's Call
Special Preview第3弾

パーティープレイの実態と魔法システム徹底解説

現在、「Asheron's Call」は大規模ベータテストの真っ盛り。大量のベータテスターたちが町やダンジョンにあふれ、パーティープレイ（AllegianceまたはFellowship）の機会も増えた。攻略データ満載のホームページや外部ツールなども公開され始めているようで、製品版発売に向けての環境は徐々に整いつつある。ここでは、実際にパーティープレイを試した体験を基に、ハンティングのこつを紹介していこう。

文・[illegible]

パーティープレイ体験記
Fellowshipを組んでからダンジョンへ突入するまで

体験記Part1

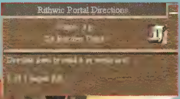
ダンジョンに向かうための準備とは

メインキャラクターでDerethに入り、Friendリストを確認すると、Zoneではオンラインになっていた仲間の名前が見当たらない。仕方がないのでSend Zone Messageという機能を使って彼にメッセージを送ると、新しいキャラクターを作ってCooking（料理）を試していたということが分かった。いつものキャラクターで入り直すとのことなので、しばらく鍛冶屋の品ぞろえを物色しながら待つことにした。

どうやら彼は別の町でログアウトしたようで、ポータル（「ULTIMA ONLINE」のムーンゲートのようなもの）を使って移動するのに時間がかかりそうだ。ポータルでの移動はさまざまな町を経由することになるが、すべての町のポータルの位置を覚えておく必要はない。酒場に行けば、Paperの形でさまざまなうわさ話が売られており、それにはポータルの位置と行き先を記したものもあるのだ。ポータル位置だけであれば情報系のホームページにも公開されているので、そちらを利用する手もある。ほかにも酒場には町の周辺にあるダンジョンについての情報も売られている。

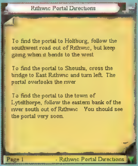
面白そうなダンジョンがあるとの情報が、ポータルで移動しているはずのプレイヤーから届く。きっと酒場でダンジョン情報のPaperを買って確認したのだろう。こういうことは他人を待たせていない時にやってほしいものだ。とにかく、Allegianceを組んでいないキャラクターの会話は“@tell”コマンドを使わなければならず、@キーがデフォルトで攻撃モードへの切り替えキーなので、使いにくい。Fellowshipを組んでしまえば会話の不便はなくなるので、相手の誘いに乗って合流することにした。

今度は相手が待つ番なので、Plain以上の包帯とLockpick Kitを山ほど買っておくように依頼しておいた。包帯やLockpickなどの道具には品質があり、質の悪いものは成功率と効果が低い。これを探し回るだけでも時間をつぶせるだろう。途中に一つの町を経由しただけで、目的の町には到着できた。待ち合わせ地点を座標で指定するのは面倒なので（明示的な境界はないが、エリアごとに座標が異なるため）、町の建物を指定してもらう。ポータルから町まではトップビューを使えば簡単に方向が分かる。



酒場にはさまざまなうわさが売られている。1枚あたり数pと安価なため、その都度購入しても金銭面での負担は少ない。むしろ、うわさの紙を別の町で売却することで、Dereth全土へとうわさが流れていくようで楽しい

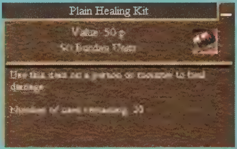
Rithwicの町からはHoltburg、Shoushi、Lytelthorpeへのポータルがあるらしい。町からどの方向に進めばよいかが書かれており、平易な英文であるため、理解はしやすいだろう



Allegiance＝冒険仲間ではない

「Asheron's Call」（以下、AC）の世界は広大で、ゲームデータも膨大である。これを1人のプレイヤーの力でどうにかしようと思うのは、無謀というより無理だ。仲間を求めるには、すでにあるコミュニティーに参加するか、新しいコミュニティーを作るかのどちらかとなる。従来のネットワークゲームで知り合った友達とプレイするのも悪くないだろう。現実の世界と同様に、本当に気の合った友達を見つけるのは難しい。ゲームの世界でもプレイの方向性や時間がずれていれば、後々に問題となる。

ゲームの感触をつかむために新米キャラクターでプレイしていると、大量のアイテムと金をプレゼントしてくれるプレイヤーに出会うことがある。そして「経験値を稼げる場所を教えてあげるから、Allegianceに入れ」と誘われる。筆者もやられたが、新米プレイヤーをAllegianceに入れて、彼らの稼ぎ出す経験値をいただこうというやからだ。アイテムは得られるし、失うものは何もないのだが、一緒に冒険してくれるわけではないので、仲間が欲しいプレイヤーには意味がない。



Healerはこの Miscellaneous（その他）のカテゴリーにHealing Kit（包帯）は売られている。筆者が知る限りでは、4等級のHealing Kitが存在し、Crudeは最も粗悪なものである

体験記Part2

パーティーによるダンジョン突入

Fellowshipに登録して、Chatを"Tell to Fellows"モードに変更すると、今までの会話の煩わしさはなくなった。ACでは、空白を含む長い名前もキャラクターに付けることができるので、いちいちタイプするのが面倒なのだ。できるだけ短い名前で登録した方が、仲間との会話はスムーズになる。

合流したついでに、新しい魔法のFormula(処方せん)と各所で見つけた装備品などを交換する。仲間とのプレイで最も重要なのは、情報交換である。魔法屋でFormulaを試して新しい魔法を追加したり、装備品を鑑定していらないものは売るなどした。装備品は別の町の鍛冶屋で手に入れたらしく、その周辺にマジックアイテムを取得できるダンジョンの存在が推察できる。

だいたい準備が整ったところで、ダンジョンの入り口に向かう。情報源のPaperには詳しい座標は記されておらず、町からの方向が唯一の手掛かりである。今回の場合、仲間が事前に調査していたので、案内は任せることにした。自動追尾の機能がないので、通信ラグで見失わないようにレーダー画面を確認しながら移動する。

ダンジョンへのポータルに入る前に、お互いに補助魔法(Buff)を掛け合う。Item Enchantment、Life Magic、Creature Enchantment(p.112参照)で足りない部分をお互いに補いながら、能力やスキルを向上させるのだ。ダンジョンに飛び込んだ途端にモンスターの襲撃を受けるケースはほとんどないが、たまに初心者がポータルに逃げ込んで出口近くにモンスターの大群がぎっしり詰まっていることもあるので、油断はできない。ダンジョンに入った後は、どこに何のモンスターが出現するかを調査することから始まる。

仲間が言うには、Lockpickのスキルがあれば、かぎの掛かった宝箱を占有できるということらしい。しかも、その近くには「ちょっと無理めのモンスター」が1匹ずつ出現するとのことで、モンスター出現場所を4ヵ所確認しているらしい。確かにダンジョンのアイテムは取り放題だ。ただし、アイテムを欲張りすぎると重量オーバーになるのも早く、頻繁に町へ帰らなければならない。

2、3時間独占できればレベルアップできるかもしれないと思いつつ、結局1時間ほどで高レベルのソロプレイヤーに場所を横取りされてしまった。高レベルのプレイヤーが介入してきた場合、話し掛けてFellowshipに加えても得られる経験値が目減りするし、いいことはあまりない。そこで、そのプレイヤーからわれわれのレベルで面白いハンティングポイントを教えてもらうことにする。われわれがいなくなれば彼も独占できるから応じるだろうと思ったが、あいにくわれわれの英語は通じなかった(というより返事をもらえなかった)。

それでも2人でアイテム売却価格で6000pぐらいの稼ぎと、相応の経験値を得ることができたので満足だ。こうしてわれわれのDerethでの冒険は進んでいく。

Shoushiで待ち合わせて、Fellowshipを結成した。6、7、11とレベルに開きがあるため、経験値の入り方は期待できないだろう。War Mage、Enchanter、Custom Swordmanの一行は、これからYanshiへと向かうことになる

冒険前のお約束、Lifestone。冒険中に死亡すると最後に操作したLifestoneのところに強制ワープさせられる。冒険の地から離れたLifestoneに戻されると、ほかのFellowshipメンバーは長時間待たされることになる

Yansh[illegible]anneはレベルの高いダンジョンとは言えないが、モンスターの出現間隔が短く、Lockpickを必要とする宝箱もあるため、通信ラグがなければ楽しい場所だ。この日はラッキーなことに別の冒険者と競争する必要はなかった

冒険後の戦利品売却。積載率160%を超えると、移動するだけで大量のスタミナを消費し、生存率も低くなる。40アイテムの売却益と現金で、2000pを超える収入となった。もちろん、別のメンバーも戦利品を回収しているので、この日の収入は大きかった

真の冒険仲間を見つける方法

一緒に冒険してくれる仲間を探すには、鍛冶屋で装備品を物色しているプレイヤーや魔法屋で魔法の研究をしているプレイヤーを観察し、自分とレベルが釣り合うキャラクターを見つけよう。「どこかに冒険に行きませんか」と声をかけたり、「この町は初めてなので、周辺で稼げるところを教えて下さい」と頼んでみるのもいい。死亡した時にアイテムを確保してくれたり、モンスターから得られた品々を平等に配布してくれるようなら、信用してもよいプレイヤーだ。Allegianceに属していないなら結成を提案するのもいいが、始めはFriendリストに登録し合うなどで構わない。ZoneのID名を聞いておくと、ゲームに入らなくても彼がオンラインかどうかをチェックできる。

どんなゲームでも一緒にプレイしてくれる仲間がいるのといないのとでは、楽しさがまったく異なる。ソロでストイックにプレイするのも否定はしないが、人間関係のトラブルに巻き込まれるのは、だれでもうんざりさせられることだ。しかし、それを差し引いても、ゲームの達成感を共有できる仲間がいる楽しさは失われない。

Allegianceを結成すると、プレイヤーとの間に上下関係が生じる。チャットのためだと割り切るなら、序盤では経験値が獲得しづらい専業魔法使いをマスターにして結成するのがお勧め。ちなみに、レベルの低いプレイヤーに従うことはできない

ASHERON'S CALL
Special Preview第3弾

膨大な組み合わせを持つ ACの魔法作成講座

ACの魔法システムは、「ULTIMA ONLINE」や「EVERQUEST」とは大きく異なっている。スキルによって使用できる種類があるだけでなく、秘薬を組み合わせて魔法を開発しなければ、どのような魔法があるのかさえ分からない。この部分がACの特徴の一つであり、魅力でもある。ここでは、魔法システムに焦点を当てて徹底的に解説していこう。

ACの魔法システム基礎知識

魔法を詠唱するには秘薬を組み合わせて作成する

ACでの魔法は、基本的にはスペルの書かれたスクロールを買って習得するといったシステムではなく、数十種の秘薬を組み合わせて自分で作成していかなければならない。この秘薬の組み合わせが何万通りという途方もない数になってしまうため、日夜AC上の魔法使いたちによって魔法が研究されている。

現時点で分かっている範囲では、魔法は強さによってランク6までが存在する。そして、トータルで約1000以上もの魔法がベータテスターの手によって解明されている。アカウントごとに魔法の組み合わせが異なるといううわさもあるが、ランク1に関してはそのようなことはなく、すべてのプレイヤーが同じ組み合わせで同じ魔法を習得できるようである。

魔法は、先ほど述べた秘薬を所持していなければ唱えることができない。1回の詠唱で秘薬を1個ずつ消費するということはないが、スキルが低い時に頻繁に起こるFizzle（失敗）で失われてしまう可能性がある。このため、魔法重視のキャラクターでは数十の秘薬を常に持ち歩かなければならない。現在、専業の魔法使いはあまり強くないと言われているのは、持ち歩く秘薬が重くなるため、防具の質を落として重量を減らさなければならないことに起因している。

左から専業魔法使い、魔法系戦士2人という構成からなるパーティーを組んだ様子。専業の戦士よりも、魔法系戦士の方がパーティープレイでも重宝される。ただし、多くのスキルを学んでいかなければならないので、成長が遅いという欠点はある

パーティープレイでの魔法の重要性

秘薬を持ち歩く不便さはあるものの、だからといって、魔法をまったく使わない方が良いというわけではない。パーティープレイでは、インターフェースの問題で味方プレイヤーのHP残量をリアルタイムでチェックするのが難しいために、HP回復は自分で行うのが常識とされている。HPの回復を行う手段は2種類しかない。一つは、包帯とHealingのスキルを使っての回復、もう一つがLife Magicの「Heal Self」と「Heal Other」を唱えることである。Healingのスキルは、包帯がなくなってしまうと使うことができないので、どちらかというと魔法の方が優れていると言える。

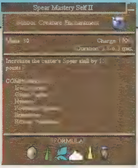
このほかにも、スキルをアップさせたり、武器／防具に魔法を付与して強化したり、直接かけることで敵を瞬殺するといったように、数多くの効果的な魔法が用意されている。魔法の組み合わせを探し出した苦労に見合っただけの効果は期待していいだろう。なお、ACには移動系の魔法は存在しない。

魔法を詠唱した時のエフェクトはさまざまだが、この魔法はほかのプレイヤーから見ても分かるように、光の粒がこぼれ落ちるようなのエフェクトが付く。また、魔法のショートカットアイコンが画面下方に並んでおり、1～9まではキーボードでも詠唱できる

スクロールから魔法作成の手掛かりを見つける

基本的に魔法は自分で作成するものだが、ダンジョンに置かれている宝箱からは、まれに魔法のスクロールを見つけ出すことができる。また、高レベルのプレイヤーが見つけ出して売却したものがショップに陳列されていることもある。スクロールは、Formulaで作成したり、魔法をテストする必要がなく（p.111参照）、直接Spellbookに追加される便利なアイテムだ。また、同系統の魔法のFormulaには類似性があるので、一つの魔法のFormulaが判明するだけでも、かなりの情報になる。

このように、かなり有用なアイテムであるスクロールが無条件に読めるということはない。Arcane Loreという魔法の使用に関するスキルがスクロールを読むための必要値を満たしていない場合、「スクロールの内容が理解できない」という旨のメッセージが表示されてしまう。



Spear Mastery Self IIという魔法のスクロールを入手したので、早速読んでみる。この時点では、Spear Mastery Self IのFormulaが判明していなかったが、このスクロールから得られた情報で習得できた

魔法作成の正しい手順教えます

Step 1 習得魔法を確認する Spellbook

ACの画面の右下には、三角形のアイコンが並んでいる。パーティーを組む時や、スキルやレベルをチェックするために必要な画面など、クリックすると関連した項目を呼び出せる。このうち、魔法に関する項目は、左から2番目のアイコンとなっている(画面参照)。このアイコンを押すと、Spellbook、Components、Create Spellという三つのタグが並ぶ画面が開く。

Spellbookには、そのキャラクターが習得している魔法の一覧が表示されるので、常に確認しておきたい。ただし、現在のシステムではすべての習得魔法がアルファベット順に並んでいるだけなので、かなり見づらい。さらに、魔法の系統ごとに分別されていないために、War MagicとLife Magic(p.112参照)といったように2系統以上の魔法を覚えている場合、かなり煩雑に表示される。素早く目的の魔法を見つけられないといった点からも、この点は改善されることを望みたい。

ずらりと魔法が並んだSpellbook。左に表示されているアイコンで属している魔法の系統は大体分かるが、とにかく検索性は悪い

Step 2 所有している秘薬を確認する Components

Componentsには、現在自分が所有している秘薬の種類と数量が表示される。所有していない秘薬はリストに表示されないので、何が足りないのかが分かりづらい。特に、大量の秘薬を携行することができない序盤での重要な問題点と言える。

また、これらの画面は、ファンクションキーからのショートカットで表示することもできる。Spellbook、Components、Create SpellはそれぞれF5～F7キーまでに割り当てられており、素早く必要な画面を開くことができて便利である。

秘薬の量をチェックする時に便利なComponents画面。ただし、所持していない秘薬は「0」とは表示されない。リストから除外されているのが難点だ

Step 3 秘薬を組み合わせる Create Spell

Create Spellの画面は、実際に魔法を作り出す時に使用する。画面上部にあるFormulaとは、秘薬の組み合わせのことを意味し、ここに並べた秘薬の配列が正しければ、新たな魔法を生み出すことができる。秘薬には、Scarab、Herb、Powder、Liquid、Talisman、Taperの6種があり、それらを各一つずつ選択して順々に組み合わせていくというのが基本的な魔法作成の方法だ。ただし、これら6種のうち、Taperはランク1の魔法では使用しない。ランク2以上でのみ使用するハイレベルな秘薬となっている。

模索しながらいろいろ試してみると、魔法の系統によって使用する秘薬がおおむね決まっているのが分かってくる。秘薬一つ一つが意味を持っており、例えばCobaltはライトニング系、Ashwood TalismanはItem Enchantment系の魔法には必ず必要となる。その意味を覚えておくだけで、Spellbookの魔法数は確実に増えていくだろう。

なお、魔法はテストできちんと詠唱できた後、初めてSpellbookに書き込まれる。画面下部のTestボタンを押すことでテストが行えるが、重要なのはターゲットを指定しなければならないということだ。魔法の系統によってある程度想像はつくが、反対に分かりづらい系統もある。Item Enchantmentはアイテムに魔法を付与するが、武器、防具、その他と3種類のターゲットがあるために、魔法に合った適正なターゲットを指定しなければならない。仮に、違ったターゲットを指定した場合、ターゲットが異なる旨のメッセージが表示され、魔法の作成は失敗したことになる。Life Magicでも、術者自身と他者用の2種類の魔法があるので、正確にターゲットしなければならない。

Create Spellの画面。数十種の秘薬からいくつかを選択してFormulaを決定する。選択するには、秘薬をダブルクリックするか、Formulaへドラッグ&ドロップする

魔法をテストする場合、秘薬を消耗する可能性を考えて魔法屋の店員の周りで行うことが多い。このため、魔法屋はいつもごった返している。Other系の魔法をテストする時に、周りのプレイヤーキャラクターをターゲットにできるのが便利だ

ランク2以上の魔法の作成に必要な秘薬

キャラクターレベルが10程度になると、魔法のスキルも徐々に上がってきて、相手にするモンスターも強くなってくる。ランク1の魔法だけで物足りなくなったら、ランク2の魔法を習得しよう。

ランク2の魔法を習得するために必要なスキル値は、その魔法系統のスキル値が80程度であることが目安となる。もし、この基準をクリアしているのであれば、ランク2の魔法に挑戦していける。ランク2以上の魔法のFormulaは、基本的にランク1を継承する。変更点はTaperという新たな秘薬をFormulaに組み込んでいかなければならないということだけだ。ランク2に限ったことだが、筆者が試した結果では、TaperがScarabとHerbの間に割り込む形のFormulaであった。Taperは12種類存在するが、ショップでなかなか買えることができない貴重品である。

多様な効果がある四つの魔法系統を解説

モンスターにダメージを与える
War Magic

電撃、火炎、酸などをモンスターに向けて撃つという、単純明解な攻撃魔法が集められた系統だ。ランク1では7種類、ランク3以降になるとBolt系とVolley系が追加され、全21種になるとされている。筆者はまだ使うことができなかったが、Bolt系とVolley系では、複数のモンスターに対して攻撃が可能だという。

War Magicの魔法は、数が少ないことと、Liquid以外はすべて同じFormulaということで、比較的簡単に作成できる。十数回以上Formulaの作成に試行錯誤すれば、ほぼそろうだろう。ターゲットは、魔法の性格上モンスターとなるが、ベータテストでは魔法屋の店員に向けて撃つことも可能だった。このために、魔法屋の店員の周りには、War Magicを習得しようとするプレイヤーが群がっていた。

■作成ポイント：既存の魔法のLiquidを代えるべし

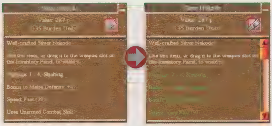
魔法使い2人が少し離れたところからWar Magicを連射する。戦士は敵を引き付けるために近づいていくという、基本的なパーティープレイの1シーンだ

アイテムに魔法を付与する
Item Enchantment

武器のダメージや攻撃速度、防具の防御力アップを得意とするのがItem Enchantmentだ。一つの効果に対して、アップさせるものとダウンさせるものの2種類が存在し、前者は味方に対して、後者はモンスターに対して使用するのが基本となる。ランク1では全26種が存在するらしい。大きな効果が期待できる系統で、特に序盤のキャラクターのようにスキルがじゅうぶんでない時には、かなり重宝される魔法が多く用意されている。

魔法作成はWar Magic同様、それほど難しくはない。アップ系とダウン系の二つで1組と考えられるので、どちらかのFormulaが判明すれば、残る一つの魔法のFormulaを見つけるのはたやすい。アップ系とダウン系とのFormulaの違いは、Talismanを変更することだけである。ちなみに、Talismanは何をターゲットにするかという意味合いで使われている秘薬である。持続時間が短いという欠点があるが、パーティープレイではManaが足りなくなるほど人気のある魔法だ。

■作成ポイント：アップ系とダウン系を決定付けるTalismanを探せ



武器にItem EnchantmentのSwift Killer 1のほか、数種のEnchantment系魔法をかけてみた。数値を見る限り、あまり強化されていないように見えるかもしれないが、実際の戦闘では通常の2、3倍のダメージをたたき出すことができる

スキルやステータスを増減させる
Creature Enchantment

ターゲットのスキルやステータスを増減させることを得意とする系統である。種類が非常に多く、ランク1だけで156種もの魔法があると言われている。一つのスキルやステータスに対して、ターゲットが術者／他者の2種類、数値がアップ／ダウンの2種類となっているので、計4種類の魔法が存在することになる。この系統の魔法は、キャラクターの能力を直接上昇させることができるので、行動の結果がスキルによって決定されるACでは、目に見えてその効果が出る。特に、戦闘系スキルを上昇させれば、新米キャラクターでもモンスターにやすやすと攻撃を当て、倒すことができるようになるのだ。

この系統の魔法作成はかなり難しい。War Magicのように1種類の秘薬を変更するだけというわけにはいかないのだ。つまり、PowderやLiquid、Talismanを順々に変えていき、テストするしか方法がない。このため、すべての魔法を習得するまでには、時間と労力に加えて、失った秘薬を補充するための多くの資金も必要となる。

■作成ポイント：Powder、Liquid、Talismanの組み合わせを根気よく代えるべし

Creature Enchantmentの数種の魔法をかけると、スキルがパワーアップした。この系統の魔法はランク1でも、およそプラス10上昇する。ちなみに、数値の上限は100ではなく、無限となっているようだ

キャラクターを防護する
Life Magic

一般的に「ClericやPriestが使う魔法」というイメージがぴったりの魔法系統だ。HPやStaminaの回復、ダメージからの保護など、キャラクターを防護する魔法が多く用意され、ランク1では全75種が存在するとされている。一つの効果について、術者用のSelf系と他者用のOther系に分かれている。この系統の面白い点は、HP、Stamina、Manaを相互に変換する魔法が存在することだ。StaminaをManaに変換したり、HPをManaに変換すれば、休憩時間の短縮や戦闘中のStamina切れを解消できる。

Life Magicの魔法作成は、Creature Enchantmentに次いで難しいとされる。HPやStaminaの回復／吸収に対応する秘薬を見つけなければならない。さらに、保護系はこれらとは違う傾向のFormulaとなるのも、魔法作成を難しくさせている理由の一つだ。しかしながら、Life Magicは1人で冒険する時だけでなく、パーティープレイでも必須と言える魔法である。

■作成ポイント：傾向の異なるFormulaがあることに留意せよ

戦闘で減ったHPの回復は自分で行うのが基本だが、左のキャラクターは回復手段がないため、仲間に頼まなければならない。安全な場所で時間をかければ回復するが、ダンジョン内では危険が多いので、Healに頼った方がいい

特集2 製品カタログから活用方法までを完全ガイド

失敗しないコントロールデバイス選び

すべてのゲーマーは、“ゲームを上手にプレイしたい”と願っているはずだが、具体的にはどうすればよいのだろうか。ずばり、そのゲームを何度もプレイするのがよいが、もっと簡単な方法として一つ提案したいのが、ゲームに最適なコントロールデバイスを選ぶことだ。レーシング、フライトシミュレーター、アクション系のゲームは、キーボードやマウスでプレイするよりは、ゲームコントローラーをうまく活用することが、快適なプレイ実現のための早道だ。この特集を参考にして、自分に最適なゲームコントローラーを見つけてほしい。

文／へなちょこ、工藤慎介

114 ゲームジャンル別デバイス選びの条件
115 ゲームをプレイして検証する ジャンル別の最適コントロールデバイス解析
118 設定ソフト評価付き コントロールデバイスカタログ

ゲームジャンル別デバイス選びの条件

現在、ほとんどのパソコンゲームは、キーボードとマウスだけでプレイできてしまう。しかし、必ずしもキーボードとマウスだけで、そのゲームの魅力を最大限に引き出せるとは限らない。大空を自由に飛び回ったり、時速300キロの世界を体験したり、猛者たちがうごめく戦場を戦い抜くためには、適切な入力デバイスを選択する必要があるのだ。ここでは、各ゲームジャンル別に、快適にプレイできるデバイスを解説する。

プレイするゲームに合わせて最適なコントロールデバイスを選ぶ

一口にパソコンゲームといっても、ジャンルはさまざまである。さらに、同じジャンルでも、シミュレーション性を重視したハードコアなゲームから、ゲーム性を重視したカジュアルなものまで、その幅は広い。今回は、フライトシミュレーター、レーシング、アクションの3ジャンルについて取り上げ、これらのジャンルごとに最適なコントロールデバイスを考えていきたい。

まずは、各ゲームジャンルにおいて、それぞれどのようなコントロールデバイスを選べばいいのかについて解説していこう。

レーシング

セパレートタイプのハンドルコントローラーがお勧め

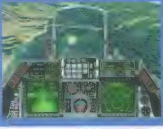
[illegible]

[illegible]

フライトシミュレーター

ジョイスティック、スロットル、ラダーペダルの3点セットが理想

[illegible]



[illegible]

アクション

タイトルによってはパッドの方が快適な場合も

[illegible]

[illegible]

ゲームをプレイして検証する ジャンル別の最適コントロールデバイス解析

レーシング編

ここからの3ページでは、レーシング、FS、アクションの各ジャンルにおいて、最適なデバイスを検証する。各ジャンルで取り上げるゲームに関しては、偏りが無いように選んである。レーシング編では、手軽にドリフト走行が楽しめる「セガラリー 2」と、実際のラリーレースを忠実に再現したシミュレート性の高い「MOBIL1 RALLY CHAMPIONSHIP」の2タイトルを取り上げ、どのようなコントロールデバイスが最適なのか検証する。

ゲーム性重視のレーシング用デバイスには安定した運転が可能なものがお勧め

「セガラリー 2」(以下、SR2)は、ゲームセンターで人気を博してきたレーシングだ。SR2は、ゲーム性重視のレーシングであり、初めてのプレイヤーでも手軽にドリフト走行の快感を味わうことができる。

サイドワインダーフォースフィードバックホイール(以下、FFW)でSR2をプレイしてみたところ、フォースフィードバックは単調で、路面の状況やグリップ感がいまいち伝わってこない。ゲームの特性上仕方ないのかも知れないが、衝突時のフィードバックくらいは再現してほしかった。ただし、FFWの使いやすさは抜群で、ステアリングの素材、形状、大きさ、ボタンの配置など、どれをとっても不満を覚えることはない。

また、NASCAR PRO RACING WHEEL(以下、NPRW)は、フォースフィードバックに対応していないものの、安定した運転が可能だ。ステアリングハンドルはスプリングの力でセンターに戻るようになっており、ハンドルを左右に切っていくにつれてステアリングは重たくなる。本体の右側には上下に動くシフトレバーが装備されている。ただ、スプリングの重さが災いして、ステアリングをフルに切った状態でシフトレバーを操作するのは難しい。しかし、スプリングのチューニングは絶妙で、決して現実感を損なうことはない。

フォースフィードバックを体感したければFFW、シフトレバーでの操作を楽しみたければNPRWがお勧めだ。

このコントロールデバイスでプレイ！

NASCAR PRO RACING WHEEL

本体の右側に装備された、上下に動くシフトノブが特徴的。ハンドルには、親指で押せる位置にボタンがそれぞれ一つずつ設置されている。ThrustMaster(以下、TM)社の製品はスプリングが重たいことで有名だが、NPRWも例に違わずスプリングが重い。片手でハンドルをフルに切った状態を維持するのが難しいほどだ。

ペダルのベースはじゅうぶんに広く、安定性がある。ペダルはほぼ垂直に立っており、足を前に押し出す感じで踏み込むようになっている。また、ブレーキペダルはアクセルペダルよりもスプリングが重く設定してあり、本物のペダルに近いフィーリングを味わえる。ただ、ペダルを前に押し出す関係上、ゲーム中にベースが前にずれていってしまうことがある。ベースの裏に滑り止めのゴムを張るか、前方にストッパーを用意して対処しよう。

日本販売元：アイル株式会社

シミュレート性重視のレーシング用デバイスにはリアルな挙動を体感できるものがベスト

「MOBIL1 RALLY CHAMPIONSHIP (以下、RC)は、シミュレーション重視のゲームである。いい加減な走りをしていると、ゴールできないばかりか、コース中盤ほどでマシンがまともに動かなくなるほどだ。

RCのフォースフィードバックは、車輪が路肩に乗り上げた瞬間まで伝わってくる素晴らしいものだ。クラッシュするたびにハンドルを通じて伝わってくる振動と、車がボロボロになっていく様子は実にリアル。ぜひ、フォースフィードバックを有効にして、プレイしてほしい。RCの魅力が倍増するはずである。

ただ、FFWでフォースの強さやセンタリングの強さは調整可能だが、フォースフィードバックによる不自然に誇張された挙動を嫌うドライバーも多い。また、モーターを回しているような操作フィーリングも好みの分かれるところだ。

このコントロールデバイスでプレイ！

サイドワインダー フォース フィードバック ホイール

ステアリング中央部分には、六つのボタンとフォースフィードバックのON／OFFスイッチが、ステアリングの裏にはパドルスイッチが二つ装備されている。このパドルスイッチはサイズが小さく、ストロークも短い。実車には近いが、操作性は意見が分かれるところだ。

フォースフィードバックは単にハンドルを振動させるだけでなく、ステアリングの抵抗を変化させることもできる。従って、「どこまでステアリングを切ってもいいのか」など、マシンの挙動を把握できるのだ。FFWの感覚をうまく運転に反映することができれば、これまで難しいと思えたコースでも難なく走りきることができるようになるだろう。

ペダルは前方にやや傾いて取り付けられているため、実車と同様にペダル踏み込む感じで操作できる。ペダルに大きな力を掛けても台座が前に滑っていくことがなく、設置の安定性に問題はない。

日本販売元：マイクロソフト株式会社

フライトシミュレーター編

FSでは、ジェット機のコンバットFS「FALCON 4.0」と、第2次世界大戦のレシプロ機コンバットFS「Combat Flight Simulator」、そして民間機FSの雄「Flight Simulator 2000」の3タイトルを取り上げ、最適なコックピット環境を考えていくことにしよう。

戦闘機FS用デバイスには多ボタンタイプ&耐久性の高いものがベスト

「FALCON 4.0」は、レーダー操作だけでも多くの手順を踏まなければならず、敵機をレーダーにとらえるだけでも骨が折れる。必要とされるコマンドも膨大な数に及び、コマンドが割り当てられていないキーを探す方が難しいほどである。

TM社の3点セットは、F-16 TQSのDogfight Switchや、F-22 ProのS3ボタンを駆使することで、六つのモードを切り替えることができる。つまり、一つのボタンに6種類のコマンドを登録させることができるので、登録できるコマンドも相当な数に上る。これなら、FALCON 4.0のようなハードコアなコンバットFSでも余裕を持って対応できるだろう。ただ、注意してほしいのは、登録したコマンドを覚えておかなければならないことである。いざ戦場で、どのボタンに何の操作を登録したのか思い出せなければ、まったく無意味だ。

なお、TM社の製品は、スイッチや抵抗類の消耗が激しい。スティックを解体して修理する覚悟も必要である。

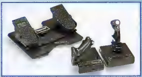
このコントロールデバイスでプレイ!

F-22 Pro、F-16 TQS、ELITE Rudder Pedals

プログラマブルジョイスティックと呼ばれるF-22 Proには、キーボードのキー出力をエミュレートする機能が付いている。ボタンやハットスイッチにコマンドを登録すれば、キーボード入力に煩わされることなく操縦に集中することができる。ただ残念なことに、日本販売代理店のアイルでは販売が終了している。現在、同系統ジョイスティックのF-16 FLCSは入手可能だ(写真右)。並行輸入ショップや通信販売ではF-22 Proも入手できるだろう。

F-16 TQSには、左手親指で操作できる位置にノートパソコンに付いているようなポインタが装備されているので、戦闘中に慌ててマウスを操作しなくてもいい。スロットルレバーが円弧を描いて動くため、スロットルポジションを把握しやすいのも利点だ。

ELITE Rudder Pedalsの作りは堅固にできており、ラダーペダルを強く押して操作することが可能である。しかし、本体裏にはゴムによる滑り止めが施してあるものの、力を入れ過ぎると、本体が前にずれてしまう。滑りやすい床に設置するときは、滑り止めの工夫を施すことも必要だろう。



日本販売元:アイル株式会社
※F-22 Proは販売が終了しています。

レシプロ機FS用デバイスには軽快に微妙な操作ができるものがお勧め

「Combat Flight Simulator」(以下、CFS)は、設定次第で非常にハードなFSに変ぼうする。エンジンのトルクによって、機体は常に傾くし、無理な機動は即失速を招くことになる。特に、ドッグファイト中の失速は死につながるので慎重に操作したい。レシプロ機とは、ジェット機以上に繊細な操縦を要求されるものなのである。

CH Products(以下、CH)社のデバイスは、TM社のものに比べると登録できるコマンドの数が少ないが、操作は確実かつ軽快に行えるという特徴がある。従って、CH社製品はこのようなレシプロ機コンバットFSで強みを発揮するだろう。

CH社製ジョイスティックは、形状のリアルさこそTM社製品に譲るものの、入力精度の高さやスイッチ類の信頼性において、長年エースパイロットに支持されてきたジョイスティックである。スプリングが軽いため微妙な操作がしやすく、長時間の高機動にもじゅうぶん耐えられる。特に、レシプロ機コンバットFSでは、その長所が存分に発揮されるのだ。

このコントロールデバイスでプレイ!

F-16 Fighter Stick、Pro Throttle、Pro Pedals

F-16 Fighter Stickに装備されている三つのボタン、四つのハットスイッチ、トリガーはいずれもスイッチとしての精度が高く、カチッとしたクリック感を実現している。残念なことに、日本販売代理店のトワイライトエクスプレスでは販売が終了している。現在、同系統ジョイスティックのF-16 Combat Stickが入手可能だ(写真右)。並行輸入ショップや通信販売ではF-16 Fighter Stickも入手できるだろう。

Pro Throttleは、四つのハットスイッチと、四つのボタンが装備された高機能なスロットル。ハットスイッチは確実な入力が可能で、スロットルとジョイスティックにバランス良くコマンドを割り振ることができる。ただし、スロットルが前後にスライドする仕組みになっているため、スロットルポジションを把握するのが難しい。

Pro Pedalsのスプリングは適度に弱くセッティングされているので、操作は軽快に行える。頻繁にラダー操作を行う必要のある場合、スプリングによる抵抗が少ないのは有利である。ただ、TH社製品に比べると、あまりにもペダルが軽くて、知らず知らずのうちにペダルを踏みっ放しで飛んでいたりすることがあるので気を付けよう。

日本販売元:株式会社トワイライトエクスプレス
※F-16 Fighter Stickは販売が終了しています。

民間航空機FS用デバイスには長時間の飛行に適したものを

民間機を飛ばすには、安全で正確な機体の制御が求められる。「Flight Simulator 2000」(以下、FS2000)のような民間機FSは、空を自由に飛び回ることはもとより、ナビゲーションやプランに従ったフライトを楽しむものだ。TM社、CH社のいずれのセットも、FS2000をプレイするのにじゅうぶんな機能を備えている。ただし、TM社セットは、その操作性の重さから長時間の飛行には適していない。一方、操作性の軽いCH社セットなら、長時間のフライトにも耐えられるだろう。

ただし、それよりももっと本格的で快適なデバイスを求めるプレイヤーには、フライトヨークをお勧めしたい。フライトヨークは、両手でしっかりとにぎりしめて操作するため、長時間のフライトにも耐えられ、民間機FSには最適だ。少なくとも、巨大旅客機ジャンボジェットから、セスナ機に至るまで、民間機のコックピットに備え付けられているのは、フライトヨークなのである。

Flight Sim Yoke USB

CH社によるこのデバイスは、スロットル、混合気コントロールノブ、プロペラコントロールノブが装備されている高機能フライトヨークである。CH社のUSB版Pro Pedalsと組み合わせれば、最強の民間機フライトシムコックピットができあがるだろう。発売は1999年末の予定だ(http://www.chproducts.com/usb/fsy-usb.html)。

アクション編

アクションでは、「QUAKE Ⅲ ARENA」と「PRINCE OF PERSIA 3D」を取り上げ、快適にプレイできるコントロールデバイスを探る。3Dシューティングとアクションアドベンチャーという、異なる性質の2タイトルには、どのようなデバイスが最適なのだろうか？

3Dシューティング用デバイスには素早く視点を移動できるものがお勧め

マウスとキーボードの組み合わせでプレイされることの多い3Dシューティング。キーボードの操作はパッドでも代用できるが、マウスの操作を併せて代用できるコントロールデバイスは、これまで存在しなかった。

今回使用したサイドワインダー デュアルストライク（以下、SWDS）は、この点を克服した製品である。実際に「QUAKE Ⅲ ARENA」のテスト版でSWDSを試してみたが、違和感なくプレイできた。照準ゾーンでは、小さなものに狙いを定めやすく、マウスより落ち着いてプレイできる。ただし、問題点は左手親指に位置する方向パッドが、やや入力しづらいということだ。普段キーボードを使用しているからなのか、親指だけで前後左右の移動を行うのに違和感を覚えた。

それを差し引いても、これから3Dシューティングの世界に踏み入れようという初心者ゲーマーにとって、SWDSはとても心強いデバイスとなるであろう。また、日ごろキーボードとマウスでプレイしている人でも、マウスのスリップなどによって思いどおりに狙いが定められない場合は、一度試してみるといい。SWDSを完ぺきに使いこなすことができるようになれば、マウス＋キーボードでの操作よりもプレイしやすいかもしれない。

一方、多ボタンパッドのFusion gamepad（以下、FGP）ではどうだろう？　パッドでの3Dシューティングでは、前後左右の平行移動と視点の上下左右で、計8個のボタンを最低でも消費する。ほかにもファイア、ジャンプ、しゃがみ、武器の切り替えなどを登録しなければいけないことを考えると、残りのボタンだけでは足りない。また、パッドでのプレイでは、視点移動の速度が一定でかつ遅くなってしまう。SWDS に比べて、反撃が明らかに遅れてしまうのだ。相手を視界にとらえるころには、プレイヤーはすでにハチの巣となっているだろう。

このコントロールデバイスでプレイ！

サイドワインダー デュアルストライク

本体の左側には、移動用の方向パッド、さらにボタンが二つとシフトボタンが、右側にはボタンが四つ装備されている。また、人さし指で操作できるトリガーが左右に装備されている。ボタンに指が届かないことはないが、X、Yボタンが少し離れているのは気になるところだ。

左右の接続部分（回転ポッド）では、マウスの水平垂直方向の動きを出力することができるようになっている。しかし、マウスと違ってその可動範囲には限界がある。そこで、SWDSは、可動範囲に照準ゾーンとスピンゾーンを設けることで、この問題を解決している。

照準ゾーンでは右手の動きにシンクロして視点が動く。可動範囲の両端に設けられたスピンゾーンでは、視点移動の速度が変わるとともに、視点が移動し続けるようになるのだ。照準ゾーンでは正確な動きを、スピンゾーンではよりスピーディーな視点の動きを実現してくれる。従って、思いどおりに視点を移動できなくてイライラすることはなく、快適にプレイできるだろう。また、マウスセンサビリティーに当たる視点移動の速度も設定できるので、マウスに匹敵するスピードで照準を合わせることも可能だ。

日本販売元：マイクロソフト株式会社

3Dアクションアドベンチャー用デバイスには方向入力しやすい多ボタンパッドが最適

「PRINCE OF PERSIA 3D」（以下、POP3D）は、「PRINCE OF PERSIA」シリーズの最新作。主人公のリアルな動きと、行く手を阻むさまざまなトラップが魅力の3Dアクションアドベンチャーだ。主人公後方からの3人称視点でゲームは進行し、戦闘場面では自動的に横からの視点へ切り替わる。POP3Dでは、複数のアクションコマンドをタイミング良く入力しなければ、トラップをクリアできない。その点で、押しやすい位置のボタンへ、自由にアクションコマンドを設定できるゲームパッドは有利だろう。

FGPでは、8方向にデジタル入力可能な、方向パッドの使い勝手が良い。FGPの方向パッドは、ほかのゲームパッドでは見られない形状をしている。一見すると操作しにくそうだが、親指でぐるぐる回してみると意外とスムーズに入力ができる。長時間プレイしても手にまめができるようなことがなく、とても快適だ。付属のソフトウェア「ThrustMapper」で、各ボタンに任意のコマンドを登録できるのも便利。

パッドは、トゥームレイダーやPOP3Dなどの3Dアクションを楽しむには最適な選択だろう。市場にはFGP以外にも多くの製品が出回っているが、これらを選ぶ際に注意してほしいのは、サイズとボタン配置である。長時間のプレイでも疲れず快適にプレイできるものを選びたい。実際に触り比べて、自分の手にフィットしたものを探し出してほしい。

なお、視点移動操作の重要性が低いPOP3Dでは、SWDSはその真価を発揮し切れないようだ。方向パッドの入力しにくさが、浮き彫りになる結果となった。

このコントロールデバイスでプレイ！

Fusion gamepad

FGPは、TM社が発売しているRAGE3Dゲームパッドのサイズを一回り小さくして、方向パッドをデジタル入力に特化したものであり、USB接続を特徴としている。ボタンは、左右のトリガーを含めて10個装備されている。先代のRAGE3Dゲームパッドより小さくなった分、日本人の手にも握りやすくなった。また、ボタンのサイズも大きくなり、押しやすくなっている。USB接続なので、ほかのジョイスティック類との併用も容易だ。

付属のボタン設定ソフトウェア、ThrustMapperの使い方は至って簡単だ。ぜひ、試行錯誤して自分好みのスクリプトを作り上げてほしい。スクリプト作成のポイントは、押しやすいボタンに頻繁に使うコマンド（Fire、Jumpなど）を登録していくこと。トリガーを利用すれば複数のボタンを同時に操作することもできるので、積極的に利用したい。デフォルトでいくつかのゲームのスクリプトが用意されているが、やはり自分で作り上げたスクリプトの方が指になじむだろう。

日本販売元：アイル株式会社

設定ソフト評価付き

コントロールデバイスカタログ

現在販売中もしくは今冬発売されるコントロールデバイス8機種を用意して、基本的な操作性、ゲームとの相性、キーバインドソフトの使い勝手をテストしてみた。自分の好きなゲームジャンルに合ったコントロールデバイスを探して、ぜひ、試してみてほしい。

F-16 COMBAT STICK

PRO THROTTLE

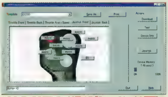
PRO PEDAL

最近はフォースフィードバック機能付きデジタルジョイスティックが台頭し始めているが、本格的なフライトシミュレーター向けのセットがリリースされていないので、アナログジョイスティックのニーズは相変わらず高い。

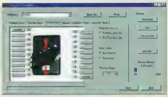
F-16 COMBAT STICKには、ハットスイッチ（4方向スイッチ）が二つ、ボタンが四つ、トリガースイッチとスロットルラダーが一つずつ付いている。PRO THROTTLEにはハットスイッチが四つとボタン四つが付いている。スロットルに付属する「SpeedKey」というソフトを使えば、マクロも設定できるため、キーボードを併用することなく、ゲームをプレイすることも可能だろう。マクロはSpeedKeyを起動した後、任意のボタンを押すとダイアログボックスが出るので、Shift+F1キーといった組み合わせで登録していく。

ただ、やはりアナログコントローラーなので、定期的な調整は必要である。室温の急激な変化にも反応するので、冬場は気を付けたい。

お勧めジャンル：フライトシミュレーター
お勧め度　：★★★★☆



PRO THROTTLEに付属する「SpeedKey」の画面。各キーをマウスでクリックするとダイアログボックスが表示される



スロットルは前後にスライドさせながら、段階的にキーを割り振っていくことが可能

製品情報

メーカー名：CH Products社
接続：ゲームポートおよびキーボードポート併用
実売価格：F-16 COMBAT STICK：1万円～1万2,800円
PRO THROTTLE：1万3,000円～1万5,800円
PRO PEDAL：9,000円～1万4,800円
問い合わせ先：トワイライトエクスプレス TEL 03-5979-7495
URL：http://www.twilight.co.jp/

F-16 FLCS

F16 TQS Throttle

ELITE RUDDER PEDALS

CH Products社の3点セットと同じく、こちらもフライトシミュレーター向けのアナログフルセットだ。実売価格はCH Products社のものより、やや高く設定されている。

F-16 FLCSには、4個のハットスイッチと4個のボタン、F16 TQS Throttleには、3ポジションスイッチ（3段階スライドする）が2個、ハットスイッチが1個、ダイヤル（回転する）が2個付いている。スロットルは、PRO THROTTLEが平行移動だったのに対し、こちらは弧を描くように移動する。全体的に見てリアリティやフィット感はこちらの方が上なのだが、フットペダルはPRO PEDALと比べてすべりが悪かった。また、付属のソフトウェアはDOSベースで、使い勝手が悪く、記述が面倒だ。ドライバはWindows標準のものを使用するが、PentiumⅡ 233MHz以上のマシンで使用する場合は、不具合を解消するためのパッチが用意されているのでアップデートしておこう。URLはhttp://www.thrustmaster.com/

お勧めジャンル：フライトシミュレーター
お勧め度　：★★★☆☆

付属ソフトのマクロ編集画面。昔懐かしい、DOSのバッチファイルの編集を思わせる

製品情報

メーカー名：Thrustmaster社
接続：ゲームポート
実売価格：F-16 FLCS：1万9,000円～2万3,000円
F16 TQS Throttle：1万9,000円～2万3,000円
ELITE RUDDER PEDALS：1万1,000円～1万5,000円
問い合わせ先：アイル　TEL 0424-43-8802
URL：http://www.ail-corp.co.jp/

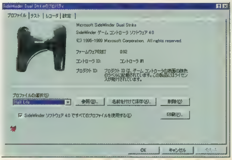
サイドワインダー デュアルストライク

この製品は中央右寄りに回転ポッドがあり、右側と左側をねじるようにして操作することができる。例えば、3Dシューティングなどで右側のコントローラーを手前にひねると、照準が上を向いたりする。だが、構造的にやや無理があり、斜め上に照準を定めようとしてもスムーズにいかないことがある。この辺のフィット感は、パソコンショップの店頭などで実際に試してみることをお勧めする。デザイン自体は新奇で非常に良い。

コントローラーにはボタンが6個、トリガーが2個と方向キー、シフトキーが付いている。方向キーは独特のスライド式となっており、この使い勝手は良かった。シフトキーは、複雑なキー設定を要する3Dシューティングのキーバインドを行うのにちょうど良い。ただし、トリガーキーはストロークが浅く、押しづらかった。

付属ソフトウェアを使うと、ゲームごとのキー設定の保存や、かなり高度なマクロの設定が可能。

製品情報
メーカー名：マイクロソフト
発売日：11月19日(予定)
接続：USB
推定小売価格：7,800円
問い合わせ先：マイクロソフト
TEL 03-5454-2300
URL：http://www.microsoft.com/japan/



好みのゲームのプロファイルを読みこみ、ゲームのキー設定をデフォルトにしてやればすぐに使える

お勧めジャンル：アクション、パズル、3Dシューティング、2Dスクロールゲーム全般
お勧め度　★★★☆☆

Fusion Gamepad

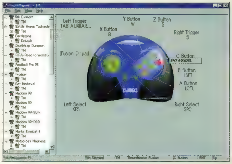
パソコン用ゲームパッドはかわいいデザインを採用した製品が多いが、この製品も愛きょうのある形状になっている。店頭では、サイドワインダーゲームパッドをよく見かけるが、Fusion Gamepadのほうが低い価格に設定されている。

D-padと呼ばれる方向キーはトラックボールのような作りになっていて、360度自由に動くのだが、実際に感知するのは8方向のみ。ボタンは右手用の6個と本体裏側にある人差し指用トリガーが2個、本体中央にある2個のボタンの計10個。

表に付いているボタンはタッチ感が良く、連射も可能。D-padも違和感は無く、慣れてくるとむしろ使いやすい。ただ、裏のトリガーは少々押しづらかった。

付属ソフト「ThrustMapper」を使えば、ゲームごとのキー設定やマクロの設定が可能。好みのキーを押していくだけなので、設定は簡単だ。ただ、サイドワインダーのように、キーを押すタイミングまで設定することはできない。

製品情報
メーカー名：Thrustmaster社
接続：ゲームポートまたはUSB
実売価格：3,000円～4,000円
問い合わせ先：アイル
TEL 0424-43-8802
URL：http://www.ail-corp.co.jp/



ThrustMapperの画面。パッド上のバインドしたいボタンを押して、キーボードで設定していく

お勧めジャンル：アクション、パズル、2Dスクロールゲーム全般
お勧め度　：★★★☆☆

アナログ入力とデジタル入力とは何が異なるのか？

マイクロソフトが11月19日に発売を予定しているサイドワインダーゲームパッドプロ(以下、ゲームパッドプロ)は、アナログ入力とデジタル入力の両方をサポートしている。この二つの入力方式の違いは何で、それぞれどのようなメリットがあり、どういったゲームに最適なのだろうか。

ゲームパッドプロはソフトウェアによる制御で、ゲームに応じた操作性の違いを実現している。例えば、微妙なハンドル操作が必要なレースゲームの場合、アナログ入力を選択し、方向パッドをハンドルの代わりにした微妙なステアリング操作やアクセルワークが可能。さらに、「バーチャファイター2」のような、正確なコマンド入力が必要なタイプのゲームの場合、デジタル入力を選択し、キー入力のオン／オフだけをすばやくパソコンに伝えられる仕様になっている。

アナログ入力の仕組みとしては、方向パッドに内蔵された感圧センサーが、操作時の力加減を認識し、アナログ的な微妙な操作ができるようになっている。ちなみに、方向パッドは、デジタル入力時は8方向の入力、アナログ入力時は360°の全方向入力をサポートする。

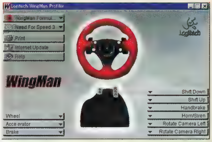
従来までの黒いボディから一新して、チタンカラーボディーを採用したゲームパッドプロ。推定小売価格は5,800円で、11月19日に発売される

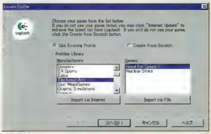
WingMan Formula Force

赤いラバーグリップは見た目にも良いし、握った感じも秀逸だ。ハンドリングは重量感があり、レースファンにはたまらないだろう。しかし、フットペダルはサイズが小さい上に、足を伸ばしてプレーしようとすると、どうにも踏みづらい角度で付いている。

設置に関してだが、フットペダル下部はグリップがしっかりしていて、ハードなプレーでも動いてしまうことはない。ハンドル部分は机の裏側にアームを押し付けて、ねじで固定するという設置方法なのだが、アームが小さすぎて引出しや出っ張りがついているタイプの机では設置できない。

ドライバには調整機能が無い。自動的に調整してくれるので必要ないのだ。付属ソフトウェアではゲームごとのキーカスタマイズが可能だ。また、なかなか高度なマクロ機能もついている。エディットウインドウを開いて、レコードボタンを押し、好きなようにキーを押していくと自動的に記録されていく。このマクロエディットはとても簡単だ。





ゲームごとのプロファイルデータがあらかじめ用意されているほか、インターネットで最新データを取り込むことも可能

製品情報

メーカー名：ロジクール
接続：USBまたはシリアルポート
実売価格：2万2,000円〜2万5,000円
問い合わせ先：ロジクール　TEL 03-5350-6490
URL：http://www.logicool.co.jp/

お勧めジャンル：レースシング
お勧め度　：★★★★★

NASCAR Pro Racing Wheel

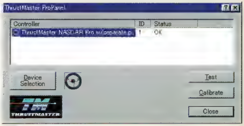
フォースフィードバック機能こそ無いが、無難な製品で、ハンドルの設置方法がなかなか良い。ハンドル下部には大きなアームが取り付けられるようになっており、ハンドル上部のつまみをくるくる回してアームを引き上げ、最後につまみを倒すときつく締まる。取り外すときはつまみを起こすだけで良く、ねじ回しの作業は必要ない。アームのサイズが大きいため、引き出し付きの机にでも設置できる点も評価できる。

ハンドル操作は重いというより硬いといった感じで、ハンドルを回して離した後、センターに戻ってくるのがやたら速い感じを受けるが、操作感は良好。シフトレバーの操作感も心地よい。ただ、フットペダル部分の重量が軽すぎて、ブレーキを踏もうとすると製品全体が動いてしまう。レビューする時は、壁の近くにペダルを置いて、空の牛乳パックをペダルと壁の間にはさんでプレイすることで、固定させた。動かないようにしてしまえば、プレー感はなかなかのもの。ペダルの角度はきつく、足を存分に伸ばした姿勢でプレイできた。

製品情報

メーカー名：Thrustmaster社
接続：ゲームポート
実売価格：1万7,800円
問い合わせ先：アイル　TEL 0424-43-8802
URL：http://www.ail-corp.co.jp/

お勧めジャンル：レーシング
お勧め度　：★★★★☆



特別な付属ソフトは無いが、コントロールパネルに"ThrustMaster ProPanel"というアイコンが登録されるので、これをクリックしてキャリブレーションなどを行う

フォースフィードバック対応製品とUSBは相性が悪いのか

コントロールデバイスは、USBへの対応が進んでいるが、なぜかサイドワインダーシリーズのフォースフィードバック対応製品は、いまだにUSBをサポートしていない。

Windows 98の登場によって、マウス、キーボード、ゲームパッドといった入力機器をUSBに接続することが可能になったが、接続可能なデバイスは、データ転送速度が遅く（ロースピードモード）ても支障のないものに限られる。

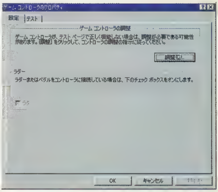
フォースフィードバック対応コントロールデバイスは、その"震え方"の品質を落とさないために、大量のデータを高速に転送する必要があるため、ハイスピードモードに対応したドライバを新たに開発しなければならない。マイクロソフトでは現在、このドライバを開発中で、専用のドライバが用意でき次第、USBとフォースフィードバックに対応したコントロールデバイスが製品化されるものと思われる。

USB接続が可能なサイドワインダープレシジョンレーシングホイール。残念ながら、フォースフィードバックには対応していないが、価格は1万1,800円程度と低く抑えられている

スピーディ2000

スピーディ2000の最大の特徴は、何と言ってもその安さだ。付属ドライバ、ソフトウェア、ゲームなどは一切付属しないが、Windows標準のドライバを使えば正しく動作する。

ハンドリングは軽い部類に入るが、操作性に不満はない。ラバーグリップも付いており、握った感じも良い。フォースフィードバック機能が無く、ペダルは付属しないが、価格が安いので不満はない。シフトレバー（ハンドル後部のバタフライレバー）がY軸になっており、アクセルとブレーキとして使える。ただ、ハンドルの右側にある四つのボタンは、親指がぎりぎり届く距離で、シフトアップ、シフトダウンがやりづらいため、人によっては押せないかもしれない。マニュアル運転派は要注意だ。ハンドル左側にはPlayStationのコントローラーに似た十字キーが付いているが、ハンドル使用時には機能しないようになっている。



添付ソフトはないが、Windows標準のドライバを使って正しく調整すれば、問題なく動作する

製品情報

メーカー名：トワイライトエクスプレス
接続：USB
推定小売価格：4,980円
問い合わせ先：トワイライトエクスプレス　TEL 03-5979-7495
URL：http://www.twilight.co.jp/

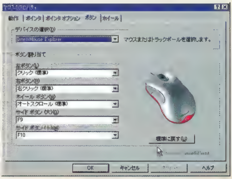
オプションで用意されている本革製グリップカバーを装着すると、操作性がさらに向上する

お勧めジャンル：レーシング
お勧め度　：★★★★☆

インテリマウスエクスプローラ

インテリマウスエクスプローラにはボールが無い。代わりに、光学式センサーが本体底面に内蔵してあり、ボールのクリーニングが必要なくなった。ホイール部分には溝が掘ってあり、従来のホイールと比べて回しやすい。また、握ったときの親指付近に、さまざまなキー操作を割り当てられる二つのボタンが追加されている。ただ、この二つのボタンはゲーム上で"マウスボタン4"などとは認識されないため、設定ソフトを使って、利用頻度の高いキーを割り当てて使用することになる。

「HALF-LIFE」で使い心地を試してみたところ、割と重量感があるが、すべりが悪く、細かい照準を定めるのに苦労した。新たに追加された二つのボタンには、リロードやグレネードの発射などを割り当てられ、大変便利だった。なお、マウスの光学式センサーの有効範囲についてだが、マウスパッドとの距離が5mm未満の場合に感知するようになっている。



新たに追加された二つのボタン（サイドボタン大／小）については、専用ユーティリティーで任意のキーに割り振れる

製品情報

メーカー名：マイクロソフト
接続：USBまたはPS／2
推定小売価格：9,800円
問い合わせ先：マイクロソフト　TEL 03-5454-2300
URL：http://www.microsoft.com/japan/

お勧めジャンル：3Dシューティング、シミュレーション、RPG
お勧め度　：★★★☆☆

ワイヤレスキーボードとマウスでゲームの操作性は向上するのか

今回、さまざまなコントロールデバイスを紹介してきたが、キーボードとマウスのコンビネーションの汎用性にはかなわないと考えているゲーマーも多いことだろう。では、その組み合わせで操作性を向上させるために、ワイヤレスキーボードとワイヤレスマウスを使うというのはどうだろうか。

ロジクールがセット販売しているコードレスデスクトップを使用してテストしてみた。キーボードとマウスには、共に電池が内蔵されているが、重量感は気にならない。ゲームの操作時の反応速度は、従来のワイヤード（有線）のものと変わりはない。ケーブルがなくなった分、操作が快適になったかといわれると、正直言って大して変わらなかった。

どうやら、ワイヤレス化は現在の環境で満足している人にはあまり効果がなさそうだが、マウスのコードが短くて不便している人や、机が散らかる人などは、ワイヤレスで操作性が向上するはずだ。

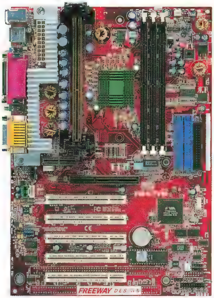
コードレスデスクトップに付属するのは英語104キーボードで、定価は2万円。ゲーム中にコードが気になるゲーマーは、導入を検討してみてはどうだろうか

[OVER THE 100 Fps]

最速x86プロセッサーAthlon 650MHzの潜在能力を引き出すマザーボードが登場

9月に出荷が始まったAthlon 650MHzは、x86プロセッサーとして最高クラスの性能を持っているが、組み合わせるマザーボードの性能によっては、本来のパフォーマンスを出しきれないことがある。フリーウェイが10月に出荷を開始したFW-K7VMは、Athlon用マザーボードとして初めてオーバークロックを可能にした製品だが、これによってAthlonはどの程度のパフォーマンスアップが実現するのか。フリーウェイのオリジナルマシンを使ってテストしてみた。

文／角田一美

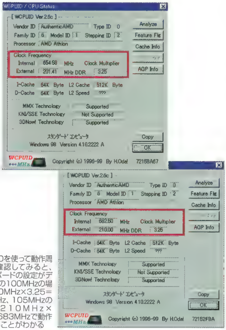


Intel820の遅れによって1999年内はAthlon優位が続く

1999年の後半以降、CPUの動作周波数はすさまじい勢いで引き上げられているが、パソコンゲーム用マシンを購入する場合、AthlonとPentiumIIIのどちらを選択するべきかは、悩むところだ。11月号の特集2で紹介したAthlonは、10月上旬現在、x86プロセッサーとして最速となる700MHzを出荷済みで、1999年内にはさらに、製造プロセスを0.18μに移行させたプロセッサーも出荷する予定だ。そのほか、現行製品の延長であるメインストリーム向けのAthlon Professional、ハイエンド向けのAthlon Ultraがラインナップに追加される予定だが、当初、アナウンスされていたローエンド向けのAthlon Selectの出荷は見送られる可能性がある。代わりに、ベースクロック100MHz、128KBの2次キャッシュを内蔵したK6-2+をリリースし、Super7（Socket7）のラインナップを引き続きサポートしていくようだ。

対するインテルは、Intel820チップセットの出荷を10月末以降に延期、700MHz以上の動作周波数を実現したCoppermineを10月末にリリースすると思われるが、RDRAM（メモリー）関連のトラブルは当分の間続くことが予想される。Coppermineは、Intel820を搭載したシステムが供給されるまで、導入を見合わせるのが妥当だろう。

インテルは9月にベースクロック133MHzに対応したPentiumIII 533／600MHzと、同133MHzに対応したチップセットIntel810e（メモリーはPC100対応SDRAMをサポート）を出荷したが、チップセット内蔵のビデオ機能は魅力に乏しく、せっかくの最上位CPUが本来のポテンシャルを引き出せない状況にある。こうした状況を考えると、コストパフォーマンス、安定性の両方で、1999年内はAthlon優位と考えてよさそうだ。



WCPUIDを使って動作周波数を確認してみると、マザーボードの設定がデフォルトの100MHzの場合は200MHz×3.25=650MHz、105MHzの場合は210MHz×3.25=683MHzで動作していることがわかる

参入メーカーが増えつつあるAthlon対応マザーボード

Intel440BX搭載マザーボードの数に比べると、Athlon対応マザーボードの数やバリエーションは非常に限られ、10月時点で店頭で購入できるのは、マイクロスターのMS-6167、日本エフ・アイ・シーのSD11、日本ギガ・バイトのGA-7IX、BIOSTAR社のM7MKA、フリーウェイのFW-K7VM、ASUSTeK Computer社のK7Mなど。そのほか、ソーヨーコンピューターのSY-K7AIA、TMC社のTK7AGなども順次発売される見込みだ。

自作派ユーザーには、やっと選択の幅が出てきた状況だが、現在販売されているマザーボードはいずれもチップセットが同じだ。ノースブリッジはAMD-751のみで、サウスブリッジはAMD-756または VIA VT82C686Aである。Ultra ATA／66や4ポートのUSBなど、Intel440BXがサポートしていない機能も装備しているが、スペック的にはまだ第一世代のマザーボードだと言える。そんな中、10月に出荷が開始されたフリーウェイのFW-K7VMとASUSTeK Computer社のK7Mは、ベースクロックの変更が可能で、Athlonを使ったオーバークロックが簡単に試せるという点で注目される。

31通りのベースクロックをサポートするAthlon用マザー

今回、テストに使用したAthlon 650MHz搭載機は、フリーウェイのViP AMN-FS650で、マザーボードに同社のFW-K7VMを採用している。FW-K7VMは、チップセットとしてAMD-751とVIA VT82C686Aを搭載しており、AGP×1（2×モード）、PCI×5のスロット構成でISAは装備していない。また、PCIは5本ともマスター動作が可能だ。DIMMスロットは3本で最大メモリー容量は768MB、ただしPC100対応のメモリーのみをサポート。AMR（Audio／Modem Riser）スロットを装備しており、今後製品化が予想される、サウンドとソフトウェアモデムの二つの機能を持った専用カードが装着できる。そのほかは、Ultra ATA／66、四つのUSBポートといった、他社のAthlon用マザーボードと同等の機能を持っているが、注目すべきはベースクロックとコア電圧の変更が可能だという点だ。ベースクロックは90～150MHzまで、BIOSメニューで31通りの設定が可能、コア電圧も1.3～2.0Vの間で0.1V刻みで変更できる。

マイクロスターのMS-6167など、Athlonの販売が開始された当初に出荷されたマザーボード

製品情報

製品名	FW-K7VM
対応CPU	Athlon 500／550／600／650MHz
チップセット	AMD-751、VIA VT82C686A
ベースクロック	90、95、100、101、102、103、104、105、106、107、108、109、110、111、112、113、114、115、116、117、118、119、120、121、122、123、124、125、133、140、150MHz
コア電圧	1.3、1.4、1.5、1.6、1.7、1.8、1.9、2.0V
メモリー	PC100対応SDRAM（最大768MB）
拡張スロット	AMR×1、AGP×1、PCI×5
価格	オープンプライス（実売価格2万4,800円）
問い合わせ先	フリーウェイ TEL 03-3255-1958
URL	http://www.freeway.co.jp/

は、BIOSでベースクロックの変更ができなかった。そのため、一部のマニアはCPUの内部にあるGolden Fingersと呼ばれる端子を改造して抵抗値を変えることで、CPU倍率を変更し、オーバークロックを試みていたが、これは素人が簡単に試せる方法ではなかった。その点、FW-K7VMを使えば、Celeronのオーバークロックと同じ要領で、BIOSメニュー上でベースクロックの設定変更が可能だ。ただし、Athlonは一般的にオーバークロック耐性が高いとは言えず、高クロック動作は難しい。また発熱量が多いため、冷却対策も必要だ。

Athlon のクロックを 5%アップして 683MHzでの動作を確認

ViP AMN-FS65を使ってオーバークロックを試してみた。最初に断っておくが、ここに掲載しているテスト内容は、メーカーの保証対象外の動作方法であるため、ベースクロックの設定変更は、自己の責任の範囲内で行うようにしてほしい。

FW-K7VMのベースクロックの設定は、従来までのIntel440BX搭載マザーボードと同様、BIOSメニュー(AMI BIOS)の中から試したい周波数を設定するだけだ。ベースクロックをデフォルトの100MHzから、103MHzと105MMzに上げたところ、問題なくWindows 98が起動、ベンチマークソフトも正常に動作した。ただし、AthlonはCPUの発熱量が高いため、強力なCPUクーラーが無い状態では、長時間動作に耐えられない可能性が高いため、これ以上のオーバークロックはやめておいた。

ベンチマークテストの結果はグラフに示したとおりだ。ベースクロックの設定に最も影響を受けているのが「HALF-LIFE」のOpenGLモードで、ベースクロック105MHzの時に、計測値が約9%上がった。CPUの性能を直接計る、「3DMark 99 MAX」のCPU 3DMarksと「3D WinBench 99」の3D Lighting&Transformationでも、動作周波数の上昇率とほぼ同じ割合でスコアが上がっている。「QUAKE Ⅲ ARENA」の場合、1024×768ドット以上の解像度に設定すると、オーバークロックの効果が見られない。恐らくグラフィック処理のビデオカード性能への依存度が高くなり、CPUの動作周波数が多少上がったところでフレームレートに変化が出ないのであろう。

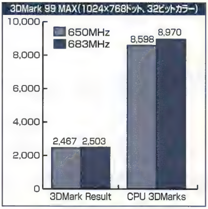
ちなみに、「WCPUID」でベースクロックを確認すると、BIOSで表示されるベースクロックの2倍の動作周波数が表示される。これはチップセットとCPUの間が、実クロックの2倍で動作しているからである。

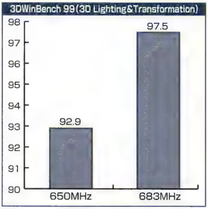
チップセットと メモリーの強化で 今後も進化を続けるAthlon

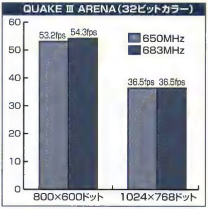
Intel820の出荷延期でインテルがつまづいた今、ゲーム用マシンとして魅力的なポジションにいるAthlonだが、当初はオーバークロックが簡単に試せないということで、やや残念に思っていたユーザーは多いだろう。フリーウェイがきっかけを作ったことで、今後登場するマザーボードでもベースクロックの変更を可能にした製品が出荷されることを期待したい。

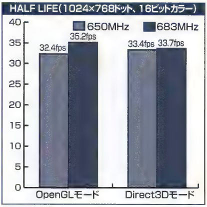
今後の見込みとしては、PC133対応メモリーやAGP 4×モードなどをサポートするVIA KX133を搭載したマザーボードが、11月ごろには出荷されると思われる。また、将来的には、DDR SDRAMなどの、より高いパフォーマンスを引き出すことを可能にするメモリーが、RDRAMより低い価格で登場する見込みで、Intel820を搭載したシステムとのコストパフォーマンスの比較が注目される。

今後、Athlonのポテンシャルを引き出すプラットフォームの拡充によって、いったいどれくらいの性能を発揮するのか、非常に楽しみである。









計測環境:
CPU/Athlon 650MHz
メモリー/128MB
ビデオカード/Millennium G400 32MB
OS/Windows 98+DirectX 6.1

Athlon搭載のハイエンドモデル ViP AMN-FS650の主な仕様

今回紹介したViP AMN-FS650は、秋葉原のツートップで販売されているほか、同店のWebサイト(http://www.twotop.co.jp/)で注文することもできる。

ビデオカードには、Millenium G400 Dual Head 32MBを採用し、Ultra ATA/66に対応した13GBのHDD、6倍速のATAPI接続DVD-ROMドライブを搭載。サウンドカードは、DirectSound3Dに対応した、同社オリジナルのCinema Sound 801を組み込んでおり、マシンに付属する5.1チャンネルスピーカーと組み合わせて、3Dサウンド対応ゲームからDVDのDolbyDigitalサウンドまで、楽しむことができる。価格は24万2,000円だが、CPUの動作周波数を500/550/600のいずれかに変更することで、価格を18万7000円~22万2,000円に抑えることも可能だ。

! 注 意 事 項 !

ここで紹介しているオーバークロックテストを実際に行うと、最悪の場合、マシンが故障する危険性があります。故障した場合、メーカーの保証の対象外となりますので、あくまでも自分の責任となることをご承知下さい。また、10月号の特集2(p.116、117)で、PentiumIII 600MHzをオーバークロックさせた計測値を掲載していますが、同マシンが必ずしもオーバークロックで動作するとは限りません。メーカーのサポート外の使用法であることをご理解下さい。

VIDEOCARD

11月号で紹介した、nVIDIA社の最新ビデオチップGeForce 256を搭載したビデオカードの販売が開始された。ビデオチップが備えるジオメトリー演算性能の高さが大いに注目されていただけに、ゲームのパフォーマンスがどの程度向上するのかが気になる。今回は、クリエイティブメディアが10月上旬に出荷を開始した3D Blaster GeForceを使って、G400 MAXとTNT2 Ultraとのパフォーマンス比較を行ってみた。

GeForce 256搭載ビデオカード出荷開始 G400 MAX、TNT2 Ultraの1.5倍の性能を確認

国内いちばん乗りは クリエイティブの3D Blaster GeForce

GeForce 256搭載ビデオカードとして国内市場に初登場したのは、Sound Blasterシリーズでおなじみのクリエイティブメディアが発売する、3D Blaster GeForce 32MB AGPである。搭載するビデオメモリーは32MB（SDRAM）で、カード上に搭載されたGeForce 256チップ上には冷却用ファンが取り付けられている。接続インターフェイスはAGPのみで、PCIタイプは用意されていない。付属ソフトは、DirectX 7／OpenGL対応のWindows 95／98ドライバおよびOpenGL対応のWindows NTドライバ、ソフトウェアDVDプレーヤー「WinDVD」のみで、ゲームソフトは付属していない。価格は3万4,800円となっている。

パフォーマンステストとして、3D描画の総合的なパフォーマンスを測定するFutureMark社の「3DMark 99 MAX」とZiff-Davisの「3D WinBench 99 Ver.1.1」の二つのベンチマークソフトに加え、「QUAKE Ⅲ ARENA テスト版Ver.1.08」（以下、QUAKE Ⅲ）および「HALF-LIFE Ver.1.0.0.9」（以下、HALF-LIFE）を使ったTimedemoの計測を行った。また、比較用としてカノープスのSPECTRA 5400 Premium EditionとインフォマジックのMillennium G400 MAXを用意して、同様のテストを行った。

OpenGL対応ゲームでは 圧倒的なパワーを見せつける

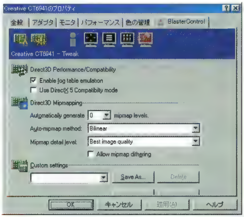
3DMark 99 MAXの結果と、3D WinBench 99の3D Lighting&Transformationの結果を見ると、比較用ビデオカードの結果と大きな違いは見られなかった。GeForce 256に搭載されているジオメトリーエンジンを活用するためには、アプリケーション側がDirectX 7に対応し、さらにDirectX 7が提供するジオメトリー演算モジュールを利用している必要がある。しかし、現在あるDirectX 6.1ベースのソフトでは、独自ルーチンでジオメトリー処理を行っているため、GeForce 256のジオメトリーエンジンは有効に働かず、大幅なパフォーマンスアップは期待できない。この結果は、そのことを如実に表しているといっていいだろう。実際、DirectX 6.1ベースのゲームソフトを利用してみても、処理落ちの軽減などはほとんど感じられなかった。

これに対し、QUAKE ⅢとHALF-LIFEの結果は期待どおりで、3D Blaster GeForceの優位性が確認できた。これは、3D Blaster GeForce用に開発されたOpenGL ICDが、GeForce 256のジオメトリーエンジンを利用するように設計されており、なおかつQUAKE ⅢおよびHALF-LIFEがジオメトリー処理ルーチンを利用しているからだ。実際にプレイしてみても、処理が重いと感じられる部分が大幅に減少した。

また、CPUの動作周波数の違いによる、ビデオカードのパフォーマンスの違いを、QUAKE Ⅲを使って測定してみたが、こちらも興味深い結果が得られた。Millennium G400 MAXでは、CPUの動作周波数が上がるのに応じてフレーム

10月9日から販売が開始された3D Blaster GeForce。店頭での最低価格は2万6,000円台と手ごろな価格で、出荷量も潤沢。買っておいて損はしない一品だ

製品の問い合わせ先は、クリエイティブメディア　TEL 03-3256-5577
URL：http://www.creaf.co.jp/



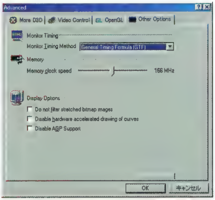
ドライバに付属する「BlasterControl」を使えば、パフォーマンスの調整やガンマ設定が細かく行える。設定が保存できるので、ゲームごとに変更することも可能だ

MANIAX

レートが向上しているが、3D Blaster GeForceではCPUの動作周波数が低くても、ほぼ一定のフレームレートが出ている。高性能なビデオカードを生かすには、高性能なCPUが必要だというのがこれまでの常識だが、CPUのジオメトリー演算性能に頼らないGeForce 256の場合、低い動作周波数のCPUとの組み合わせでも、高いパフォーマンスが発揮できるのだ。

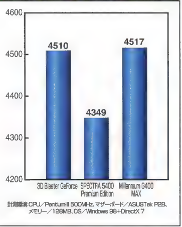
現状では、OpenGL対応ゲームのみのパフォーマンスアップに留まっているが、今後アプリケーション側の対応が始まるのは確実で、徐々にそのパフォーマンスを発揮できる環境が整ってくるだろう。また、動作周波数が低いCPU環境でもじゅうぶんに導入効果が期待できるはずで、ゲーム用ビデオカードとして最適な製品になることは間違いないだろう。

（ユービック・コンピューティング 平澤寿康）

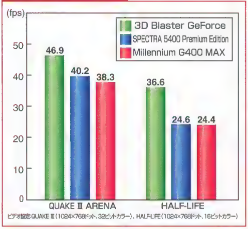


Blaster ControlのAdvancedメニューの中にあるオプション設定によって、メモリーをクロックアップすることができる。デフォルトは166MHzだが、スライダーバーを操作することで150MHz～183MHzまで1MHz刻みで設定できる

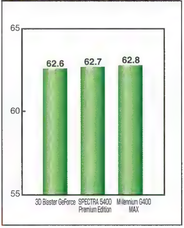
3DMark 99 MAX（1024×768ドット、32ビットカラー）



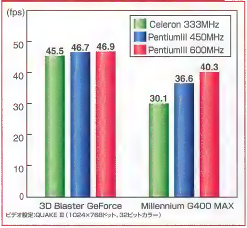
ゲームのパフォーマンス比較



3D WinBench 99（3D Lighting&Transformation）



CPUの動作周波数が与える影響（QUAKE III ARENA）



スリー・ディー・エフ・エックスが苦渋の決断 次期チップのリリースを来春まで延期

ビデオカード関連情報を二つほど紹介しておこう。一つはNapalmの出荷延期のニュース、もう一つはG400の強力なドライバの話題だ。

GeForce 256の有力な対抗馬として注目されていた、スリー・ディー・エフ・エックスの次期チップ"Napalm"（コードネーム）のリリースが、当初予定されていた1999年第4四半期から2000年第1四半期に延期されることが明らかになった。開発の最終段階において、何らかの問題が見つかったために、1999年内のリリースが難しくなったとのこと。問題点はすでに解決されているが、現段階では2000年2月中旬～3月中旬の出荷が濃厚のようだ。同時期に、nVIDIA社が"NV15"（コードネーム）をリリースするだけに、苦しい展開となった。

また、Matrox Graphics社は、特定のゲームに特化したMini ICDを新たにリリースした。「Matrox G400 TurboGLドライバ」と呼ばれるこの新ドライバは、通常のフルOpenGL ICDに比べ、パフォーマンスが飛躍的に向上するとアナウンスされており、「QUAKE II」では最大約45%ものパフォーマンスアップが見られるとのこと。TurboGLを使用するかフルOpenGL ICDを使用するかは、ゲーム起動時にドライバの設定によって自動的に選択される。10月8日にリリースされたドライバVer.5.30に組み込まれており、QUAKE II、「QUAKE III ARENA」「UNREAL」「HALF-LIFE」の4タイトルをサポートしている。ただし、現在のところPentium IIIまたはAthlonが必須となる。 (tak)

MASCHINEN KRIEGER
Act 5

Kow '99
To be continued

MASCHINEN KRIEGER:

第1回 ゲームプロジェクト対談

“MA.K.をどんなゲームにするのか?”

連載第1回目の今回は、MASCHINEN KRIEGER の原作者、横山宏氏とゲームプログラム担当の岡田学氏に、それぞれのゲームに対する思い、構想、そしてMASCHINEN KRIEGERとゲームの関係について語ってもらうことになった。場所は横山氏のおひざ元、東京・国分寺のとある料亭。特に、横山氏はその昔は「XEVIOUS」好きなゲーマーとして有名だったこともあり、まずは、おこ人のゲームに対する思いを語っていただくところから対談は始まった。

MASCHINEN KRIEGERの原作者、横山宏氏

面白いゲームに共通する要素

まず、お二人にお伺いしたいのですが、ゲームと聞いて真っ先にどんなものを想像されます?

横山宏氏(以下、Y)　ゲームでいちばん最初にやったのが、パチンコ屋のパチンコ(笑)。小学生の時にパチンコ屋に親父に連れていってもらって(笑)。それが最初のゲーム、その後スマートボール。だから、“ボールゲー”結構好きなんですよ。

岡田学氏(以下、O)　コリントゲームみたいなの結構自分で作りましたよね。

Y　そうそう、作った、作った。パチンコのおもちゃね。昔はそれぐらいがおもちゃ屋さんに売っている唯一のゲーム的要素のもんだったじゃないですか、あれいっぱい買ったもん。

O　僕は「インベーダー」ですね。初めてインベーダーを見た時は驚きました。

Y　空間の中を高速になんか物が動き回るってのは、パターンがあろうが、なかろうがうれしいんですよ。それはすごく大事だよなぁ。最初MASCHINEN KRIEGER(以下、MA.K.)のゲームを作ると聞いて頭に浮んだのはね、ゲームってある程度パターンを覚えたら飽きるのってあるでしょ。そういうのがない無間地獄みたいなのが結構好きなのね、「トルネコの大冒険」とか「テトリス」とか。“覚えゲー”みたいな要素があるのは、もう全然駄目なんです。さっきの話に戻るけど、ボールのゲームって何度やってもパターンがないじゃないですか。それがどんなゲーム作るときも大切ですよね。

ゲームプロジェクトプログラマー、岡田学氏

MA.K.はどんなジャンルのゲームに向いているのか?

岡田さんはこの企画以前に個人的なプロジェクトとしてゲームシステムを考えられていたわけですか、それについて少し聞かせてもらえますか?

O　『S.F.3.D』※1は雑誌連載当時、ボードのシミュレーションゲームが2作リリースされているんですが、それを遠くに住んでいる知り合いとやろうと思っても、例えば、九州まで行くわけにいかないですから(笑)。そうなるとメールぐらいしか手段がないので、じゃあメールプレイにして、敵は見つかるまでどこにいるか分らないようなシステムで、結果をファイルにして送受信するということを構想していました。横山さんはあのボードゲームってプレイされましたか?

Y　したかなぁ、してないかなぁ(笑)。

そうすると、MA.K.は、アクションシューティングなどよりも、シミュレーションゲームに向いていると思われますか?

Y　ジャンルとしてシミュレーションと呼ばれているかどうかは別として、どんなゲームでも、いいゲームって良くできた現実のシミュレーターだったりするんですよね。それこそコンシューマーゲームでも、今、私がはまっている「ウイニングイレブン」だって、あれはすごく良くできたサッカーのシミュレーターなんですよ。

参加者は兵隊として闘うわけですか?

O　どうなんでしょうね。

Y　こまになりたいんでしょ、みんな(笑)。

O　こまになるっていう面白さはありますよね。例えば、自分で1個中隊動かすのも面白いだろうし、仲間で同じ時間に中隊を編成してもいい。まぁ基本的に1アカウント、1兵士ですね。だから1人で同時にマシン4台並べて部隊組んでもいいですよね。

Y　そうそう。絶対そういのってメーカーの人とかにいそうだね(笑)。「ちょっと残業します」って4人ぐらい(笑)。

自由度の高いゲームを目指して

Y　単純にトルネコっていうのは毎回やるたびに同じダンジョンじゃないから、新鮮で面白いんだよね。

N　ネットワークゲームになると、相手も状況も毎回違うだろうし、当然毎回違う条件になりますね、心配ないです(笑)。

Y　こすいことするやつとかいそうでいいよね。

O　そういう意味では作った側が思ってもいなかったような使い方ができるようなゲームを目指したいです。“そういうこと”がしたいから専用の機能を付けてあげるのではなく、なんでもできるっていうところから出発して、それを実現するのにシステム上の制約が生じたなら、それを無くす方向で進めたい。

作った側が思いも寄らなかったような使い方をしてほしいと?

O　がんがんやってほしいですね。

Y　いいね、命令違反もできるようなシステムは。

CG制作:仁太郎氏

傭兵軍　SuperFireBall SNAKE EYE

※1　1982年、模型誌『HOBBY JAPAN』で横山氏の連載がスタートした時の名前。その後、MA.K.と名称が変更される

THE GAME PROJECT

O　命令違反も当然できるようにしたい。で、違反者の部隊長が、懲罰大隊行きを命じる、みたいなことをする方が面白いと思うんですよね。それはシステムとして違反ができないっていうんじゃなくて。
Y　本物の戦争に近い感じね、戦闘以外の所でも。
O　そうです。そういうところをきちんと作ってあげれば……。でもそういうところをきちんと作ってあげるのが本当はいちばん難しいんですけどね。現実のシミュレーションとして。
Y　そうだろうね。それと流れの中に"ここで全回復"みたいなシナリオが順次入っているとつまんない(笑)。「弾無くなったんですけど、どうしましょ」っていう状況が生れても、そこでそのままの状態で続けるのもよし、補給して安心して行くのもよしっていう選択肢ができるといいですよね。その方が面白い。
O　ダンジョンマスターなんかも素手で1人でコンプリートするやつがいたりしますから(笑)。
Y　そういうのいいね(笑)。絶対そういうおバカちゃんって出ると思うんで、そういう人が生まれる状況を作っておきたいよね。

作戦の中から生まれるシナリオ

シナリオというお話がありましたが、ゲームのために新たなシナリオは作るのでしょうか?
Y　当然、新しく作る必要があるでしょう。ゲームやるときに、地図書く上でも必要だし。それに登場する兵器の性能と登場時期、さらにはなんでその作戦が発動されるか、っていう必然性もあるから、歴史をちょっとゼロから書かなきゃダメだね。
O　オペレーションスーパーハンマー[※2]みたいなのが、みんなでゲームをやっていく上で、プレイヤー側から計画されるようなことになると思うんですよね。シナリオ以外にも問題解決に必要であれば。で、メールで「大掛かりな反撃作戦を展開するから集まってね」とか届くの(笑)。ゲームシナリオの本筋から外れないように、制限をすることはやっぱりやりたくない。本筋から外れたところでも、ちゃんとゲームとして成り立たなくちゃいけないんでしょうね。
Y　そこがやっぱり難しいんじゃないの?
O　そういうふうにしないと、いろんな人がいろんな使い方をしていくようなシステムって絶対破たんすると思うんですよ。やりたいのにシステムのせいでできない、ていうのは避けたい。物理法則のせいでできないっていうふうにしたいですよね。
Y　(テーブルトークRPGの)ゲームマスターみたいなもんかな?
O　そう、なんか面白いから神様がちょっかいを出すだけで、わき道も面白くなる。例えば、どこかで武器マニアの2人が山ほどの弾薬を抱えて激しく撃ち合っているから、集中豪雨でも、みたいな。そういうちょっとした演出でちゃんとゲームになるのがいいですね。
Y　ゲームって絶対演出じゃないですか。映画と一緒でね。どんな題材、ビジュアルでも演出が終わってたら、(作品自体が)終わるからなぁ。
O　細かい所でちょっとずつ、手を出しながら演出していくような感じですね。　(つづく)

聞き手:関口巌(Bomvol&Zionel)

次回は、この対談の続きとMA.K.に最適なゲームジャンルについての考察を掲載します。

※2　2885年、豪州にて発動された傭兵軍側の大反攻作戦。しかし、敵のスパイ衛星の存在によって失敗、地上から衛星の撃墜を余儀なくされる。MA.K.の中心的エピソード

CG制作　BLOODE氏

シュトラール軍、無人強襲偵察用二足歩行戦車クレーテ

募集要項

「私ならMA.K.をこんなゲームにしてみたい」「こういうゲームシステムにしてほしい」など、何でも自由なご意見を、電子メール(mak@play-online.com)か読者はがきでお寄せください。また、併せてゲームプロジェクトに参加したいという方も募集しています。電子メールを送られる方は、氏名、住所、職業も忘れずに記載してください。

MA.K.豆知識　Vol.001

CG制作:茄子六氏

今回は、Armored Fighting Suit(AFS)を紹介しよう。第2次惑星間紛争後、地球に派兵され、かいらい政権を樹立していたシュトラール軍に対し、当初は捕獲した戦車、戦闘機を用いて対抗していた傭兵軍だが、火力と機動力に勝るシュトラール軍は1年足らずで主要都市を攻略、完全制圧を目前にしていた。

そこに登場したのがAFSである。この体力強化スーツは、装備された小型レーザーの性能と相まって戦略上の新機軸を生み出し、戦況は逆転、傭兵軍の優位な状況はシュトラール側が装甲ホバー戦車"ナッツロッカー"を配備するまで続いた。大型レーザーによってAFSの装甲を簡単に撃ち抜いてしまうナッツロッカーの登場に、AFSはなんら有効な対策を立てられず劣勢を強いられた。

だが、その脅威にさらされた傭兵軍の兵士たちは果敢にもあらゆる戦略を実行した。そして、生まれたのが、第14装甲猟兵連隊第一中隊長ユーリー・グロホレツ大尉のとった戦法で、やり過ごしたナッツロッカーの砲塔がある角度になった時に後背部に飛び乗り、レーザーを破壊後、砲塔上部のハッチをこじ開け、内部を破壊するというものであった。

本誌連載のMA.K.バンドデシネについて詳しく知りたい方は、MA.K. B.D.マニュアル(http://www.ceres.dti.ne.jp/~y-okuda/BD/index.html)をご参照ください。

MESSIAH

悪徳がはびこり、善なるものが排除される世界。そこへ神によって遣わされたのは、赤ちゃん天使"ボブ"だった。近未来の独特な世界観とグラフィック、憑依システムなどで発売前から話題を呼んでいる3Dアクション「MESSIAH」。この新作の内容を、独自に入手したベータ版を基に、いち早く紹介しよう。

文／西尾ゆき

おむつ姿の天使が世界を救う 独創性に満ちた本格3Dアクション

緊張感あふれるアクションプレイ ついに明らかになったMESSIAHのゲームシステム

Story

天地創造の直後はうまくいっていた地球も、人間の堕落によってだんだんと荒廃してきてしまった。高度に発達した科学技術は、進化の名の下に暴走し、ゆがんだ科学の神を創出するに至った、それが悪魔のわなとも知らずに……。秩序なき世界を支配しているのは、武装警察COPS(Community Officer Patrol Squads)。彼らは、科学技術によって人体の強化、改造を繰り返し、圧倒的な力を手中に収めたのだ。こうした地上の退廃を天国から見ていた神は、天使のボブに人々を救うことを命じたのだった。

「終末は近い、悔い改めよ！」と叫ぶ男の声に耳を傾けるどころか、人々は野次を飛ばし、とうとう警察官が男を射殺してしまった

全能の父なのになぜ人々を救わないんだ、と怒るボブに対して、神はボブ自身が人々を助けるようにと話し出した

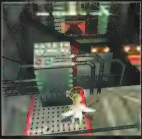
ユニークなゲーム性と派手な戦闘 カメラ視点もスムーズ

「MESSIAH」は、主人公が赤ちゃん天使という異色のアクションゲームだ。プレイヤーは天使のボブとなり、ゲーム中に出会うさまざまなノンプレイヤーキャラクター(以下、NPC)たちに次々と乗り移りながら、世界を救うために全17ステージをクリアしなくてはならない。

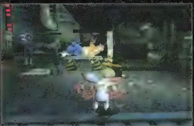
MESSIAHのいちばんの特徴は、この憑依システムだろう。ボブは、乗り移ったNPCの特性を生かした行動ができるようになるのだ。武器を持った男に乗り移れば、その武器を使用できるし、核プラントの科学者に憑依すれば、高度な知識が必要なマシンも難なく使用できる。「いろいろなNPCに憑依していく」と聞くと、なんだかもたもたしたゲームに思えるかもしれない。だが、実際は緊張感あふれる本格的なアクションゲームであり、次々に体を乗り換えながら、ステージごとのなぞを解き明かしていくのだ。

火器による派手な戦闘も用意されている。攻撃は自動照準のため、シューティングの腕を問うというよりはアクション性に重きが置かれており、ジャンル的には「トゥームレイダー」タイプに近いだろう。カメラアングルは、プレイヤー後方からの3人称視点でスムーズに移動するため、ストレスがたまらずキャラクターとの一体感が強い。

主人公のボブ。この状態では戦闘は一切できない。ジャンプと憑依だけが頼みの綱だ


戦闘だけでなく、各ステージに用意されたなぞを解き明かしていかなければ、先には進めないようになっている

乱射戦になると、あっという間にダメージで体力が減少して、憑依しているNPCは死んでしまう。1人づつおびき寄せるか、遠くから狙い撃ちするのが賢明だ


通常は、現在使用中のキャラクターの背後からの視点になっている。ボブの周囲に表示されている赤い円は、敵の攻撃照準が向けられていることを示している。この照準が現れたら、すぐに物陰に隠れるか、NPCに憑依しよう

武器はショットガンからロケットランチャーまで多種多様。画面の火炎放射器は、近距離で使うと、本人も火だるまになってしまうほど強力なものだ

なめらかな動きと精巧な3D描画 バンプマッピングにも対応

MESSIAHではよりリアルな動きを表現するために、モーションキャプチャーとアニメーション技術を組み合わせてキャラクターを動かしている。登場するNPCの動きにも、それぞれに個性が表現されているのだ。また、MESSIAHはバンプマッピングにも対応しているので、G400などのビデオカードを用意すれば、さらに美しいグラフィックが堪能できるだろう。

3D描画エンジンは、オリジナルの「Messiah Engine」を使用している。すでに本誌1998年8月号でも紹介しているように、マシンのスペックに合わせてポリゴン数の調整を行うRT-DAT(Real-Time Tessellation and Deformation)機能や、キャラクターや背景が遠ざかると描画ポリゴン数を減少させるLOD(Level of Detail)機能など、最新の技術が駆使されている。プレイするマシン環境に応じて、快適な動作で美しいグラフィックが実現されるのだ。煙や炎の効果なども素晴らしく、ゲーム世界により臨場感を持たせている。

Messiah © 1999 Shiny Entertainment, Inc. All rights reserved.
Messiah is a trademark of Interplay Productions. Interplay, the Interplay logo, and "By Gamers. For Gamers." are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.

乗り移ればNPCの能力を活用できる
憑依システムの全容を徹底解明

MESSIAHの核となるのが、NPCの体へ自由に乗り移ることができる憑依システム。ここでは、実際にプレイすることで明らかになった、憑依システムの詳細を解説していこう。また、登場する各NPCと彼らが持つ能力についても紹介する。

背後からのジャンプで憑依 その具体的な手順とこつを公開

MESSIAHでの最大の楽しさは、ボブがNPCの体に乗り移って行動できることだ。この憑依システムは、ゲームを進めていく上で欠かせないものである。というのも、ボブ自身は、戦闘能力をまったく持っていない。従って、ボブのままでは攻撃すらできず、敵からダメージを受けるばかりの、大変無防備な状態なのだ。NPCに乗り移ることによって、ようやく戦闘やそのほかのアクションを行えるようになるのである。

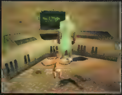
なお、ボブがNPCに憑依している間のダメージは、宿主の体で受けるので、ボブ自体は傷つかずにゲームを進めていける。個性的なNPCたちの特徴をうまく把握して、彼らの能力を活用していくこと。それが、このゲームを進めていく上での最も重要な要素である。

1 気付かれないように背後へ回り込む

相手がこちらに気が付いていても憑依することはできるのだが、戦闘的なNPCが相手の場合は確実に攻撃されてしまう。相手に目撃されると、成功率はかなり低い上、ダメージも受けてしまうので、NPCに見つからないように憑依しよう。NPCが別の方角を向いているうちに背後から、または高い所から飛び込んで、迅速に乗り移ってしまうのが基本だ。

2 NPCにジャンプで飛びこむ

ボブは、Ctrlキーを押すと羽ばたいてジャンプする。憑依するNPCの背後から、相手にぶつかるようにボブをジャンプさせると、そのNPCに乗り移ることが可能だ。ステージスタート直後は無防備な赤ちゃん姿のままなので、警官などに撃ち殺される前に、何はともあれNPCに憑依する必要がある。Ctrlキーを連打すれば、ボブは少しの間だけ空中に浮いていられるのだが、そのような滞空状態からでもNPCの体に飛び込むことができる。


おあつらえ向きに、壁の方を向いているNPCを発見。気が付かれないようにソロリソロリと背後へ忍び寄り……

大きくジャンプして相手の体にダイビング!

憑依の瞬間。まばゆい光と共に、NPCはぶるぶると震えて、もがき苦しむ

憑依完了。NPCの頭にある「天使の輪」に注目。これはボブが乗り移っている印なのだ

3 周りのNPCに目撃されないように

憑依の瞬間を周りのNPCたちにも目撃されていなければ、そのNPCのふりをしてゆっくりと周囲を探索することができる。なお、その場合は、Spaceキーを押してcombat mode(臨戦態勢)を解除しておかないと、ほかのNPCに攻撃されるので注意したい。

戦闘中に、ボブが憑依したことをほかのNPCが見ている場合は、たとえ憑依が完了していても、乗り移ったNPCに攻撃が集中してしまう。ほかのNPCには絶対に気付かれないように体を乗り換えて、ゲームを進めていくのだ。

4 各NPCが持つ個別の能力が使える

乗り移ったNPCの職業によって、さまざまなアクションが可能になる。例えば、特定の職業のNPCにしか押せないスイッチを押して先に進めたり、体力のあるNPCに乗り移れば戦闘を有利に進められたりもする。そのため、どのNPCにどのタイミングで乗り移るのかも、ステージをクリアしていく上では非常に重要になってくる。

なお、NPCが持っている武器は憑依した後もそのまま使用できる。また、新たな武器を入手できれば、それに持ち替えることも可能だ。

5 憑依した体から抜け出す

ステージを攻略していくには、適宜NPCの体を乗り換えていかなければならない。だが、NPCからNPCへ直接乗り換えることはできないので、一度NPCの体から抜け出して、改めてほかのNPCへ憑依する必要がある。Backspaceキーを押せば、NPCの背後から離脱できる。また、戦闘などのダメージを受けて宿主の体力が0になれば、体からはじき出される。憑依を解除すると、そのNPCは自分の意識を取り戻してしまうため、人気の少ない場所で抜け出す必要がある。さもないと、体から出た途端に袋だたきに遭ってしまうのだ。

敵が1人の場合は、憑依してから高い場所に行き、飛び降りざまに憑依を解除して、NPCの体のみ奈落の底に突き落とすといったテクニックも可能だ。

ボブの手足となる個性豊かなNPCたち

ボブの真価は憑依をうまく使うことで発揮されるため、どのNPCがどんな能力を持っているのかを把握しておくのは非常に大切だ。MESSIAHの世界は派手な近未来の雰囲気にあふれており、さまざまなNPCへの憑依は、独特なゲーム世界との一体感も高めてくれる。製品版では、ここで紹介するNPCのほかにも、かなりユニークなキャラクターが数多く登場する予定だ。

Light Cop

序盤で最もお世話になるNPC。警察官なので、周りに怪しまれずに行動できるのが魅力的だが、Chotsなどに見つかると攻撃されてしまう。ズームキー(テンキーの+)を押せばスナイパーモード(写真右)になり、遠距離にいる敵を狙い撃ちできる。照準を調整できるため、通常状態では撃てないような場所にも狙いが定められる

Chots

物陰に隠れながら攻撃してくる。敵対する警察官に憑依しているときは厄介な相手だ。警察官同様にさまざまな武器を扱うことができ、機動力もそこそこある

Scientist

特に力があるわけでもなく、攻撃されるとすぐに死んでしまうため、戦闘にはまったく向いていない。だが、科学者のみが扱えるパネルやスイッチ類があるため、ステージによっては攻略のかぎとなる

Worker

ガスバーナーを持っている作業員で、戦闘には向いていない。だが、Scientistなどと同様に、特殊なスイッチやパネルを押すことができる場合もあり、軽視できない

Beast

ほかのNPCに比べるとかなり動きが遅く、足を引きずるような歩き方をするために素早い攻撃ができない。だが、相手を捕まえると、がつがつとかみ砕いて一撃で殺してしまう。攻撃力は高いが動きは鈍いので、動きの速いNPCが相手だとつらい

なぞや仕掛けが満載されている
バリエーション豊富なステージの数々

MESSIAHには、独特の世界観に沿った多種多様なステージが用意されている。美麗なグラフィックで描かれた近未来都市の光景の数々は、見る者を飽きさせないだろう。ここでは、数ある中から、6種類のステージの内容を紹介する。

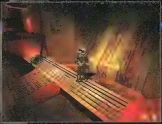
プレイしがいのある難易度 NPCの使い分けが必須

用意されているステージの難易度は高く、落ちたら即死亡というハードな場所も多い。だが、何度もプレイすれば攻略の糸口が見えてくるようになっている。

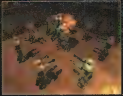
各ステージにはパズルチックな部分も多い。例えば、銃を持った警官に乗り移って、スナイパーモードでガラス窓を破壊してから、憑依を解除してボブで潜入する。このように、憑依をうまく使い分けながら、なぞを解かなくてならない場面も多い。また、作業員に乗り移ってから特定のスイッチを押し、憑依を解除して別の場所にあるパネルへ迅速に移動。そこのパネルを押すと、一定時間だけ開く扉があり、急いでその扉をくぐる、といったような、アクションも活用しなければクリアーできない場面もふんだんに用意されている。それだけに、ステージをクリアーできたときの喜びはかなり大きいものになるだろう。

SEWER

警察官、Chotsの双方が狭い場所にひしめき合っている、難易度の高いステージ。トリッキーな仕掛けもあり、テクニックが要求される。ここでは、強力なモンスターBeastに憑依できる。だが、動きの鈍いこのキャラクターでは、ステージ攻略に必須となる綱渡り的な行動はこなせない。時と場合に応じて憑依を解除し、体を乗り捨てていかねばならないだろう。



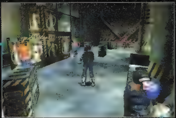
下水道ならではの細い通路や、落ちたら即死する汚染水など、緊張する場面の連続だ



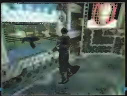
薄暗い通路の奥にはBeastとChotsの一群がいて、警察官を貪り食っている。もちろん、Beastにも乗り移り可能だ

WAREHOUSE

タンクガレージなどが並ぶ中、忙しく立ち働く作業員と、パトロールしている警官がたくさんいる。ロックされている扉も多いため、どのNPCに憑依して、どのように行動するかが重要になってくる。狭い場所が多いため、強力な武器を使いづらい。地道に探索を進めていくステージだ。



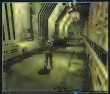
修理中の乗り物や、そのほかの荷物が所狭しと並べられている。そのため、隠れられる場所が多く、NPCの背後から憑依がしやすい



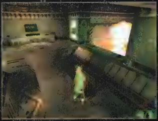
スイッチを押すと、壁に組み込まれたボックスから新たな武器を取り出せるなど、細かな仕掛けも多い

WEAPONS FACTORY

いかにも工場然とした建物内部が、職業によって通れる場所と通れない場所が多い。味方NPCを殺さないように、また憑依がばれないように、慎重に行動することが求められる。強力な武器を持つ警官たちも多いので注意が必要だ。工場奥では、女性の警官も目を光らせている。



長い廊下を、警備に当たる警官たちが行き来する。警官は能力差によって青（Light Cop）や赤（Medium Cop）、灰色（Heavy Cop）などに色分けされている



焼却炉の炎が、非常に美しいグラフィックで描かれている。ちなみにここへ飛び込むと、体中が炎に包まれて死亡する

REDLIGHT DISTRICT

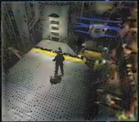
街中のステージ。道路も建物も上に上にと伸びている構造だ。小さな部屋などもあり、廃虚やナイトクラブとはまた異なった近未来都市の光景を目にすることができる。まだ開発中のステージであるため、どんなNPCが登場するかは不明だが、住宅部分もあるので戦闘系以外のNPCも多そうだ。

怪しげな一室には、ずらりとモニターが並んでいた。各部屋の監視用なのか？

背の高い建物が並ぶ。道路の向こう側には、底が確認できないほどの深いやみが広がっている

CLUB PERIMETER

怪しげなナイトスポットCLUB KYDに潜入しようとしたボブだったが、満員でドアが開かない。そこで裏口を探してクラブの周りを探索することに。大きな換気扇の上をふわふわ飛んでいかねばならない難所が続く、ボブ本来の姿でのアクションが多いステージだ。

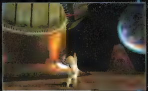


NPCがあまり登場しないステージなので、時々出会う警官はかなり重要。スナイパーモードをうまく利用しないと、道が切り開けないのだ

移動先を間違えると、足場がなくて落下してしまう。視点の位置を切り替えて、次にどこへ進むか確認しつつ、ジャンプボタンを連打しよう

SATAN BOSS ARENA

現在開発中のステージ。悪魔との対決場所になるのだろうか？　スタート地点から宙に浮かぶ飛び石を伝って、大きな島にたどり着かなくてはならないため、ボブの滞空ジャンプを駆使することになる。高台以外は溶岩のようになっていて、見るからに恐ろしげだ。



建物の向こうには地球も確認できる。いったいどんなNPCやモンスターが配置されるのか楽しみだ

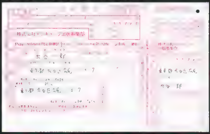
Play Online 年間定期購読とバックナンバーのお知らせ

年間定期購読の申し込み方法

弊社では、毎月発売日にPlay Onlineが届く、年間定期購読サービスを行っております。ご希望の方は、本誌に挿入された振替用紙を使用し、下記の口座に代金1万1,760円(980円×12ヵ月分)をお振込みください。入金確認後、発送手続きをいたします。なお、送料は弊社で負担させていただきます。

郵便振替番号　00180-9-135646

年間定期購読に関するご質問やご不明な点がございましたら、弊社ブックセンター(電話:03-3444-5765)までお問い合わせください。



バックナンバーの購入方法

■購入方法

1999年8月号以降のPlay Onlineのバックナンバーを購入するには、次の二つの方法があります。

①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)

②弊社に直接申し込む(商品代金のほかに送料がかかります)

弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

■申し込み方法

郵便局より、郵便為替にて下記の弊社口座あてにご送金ください。入金を確認後、発送いたします。

郵便振替番号　00180-9-135646
口座名　株式会社デジキューブ ブックセンター
TEL　03-3444-5765

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の通信欄に、希望冊数と「Play Online ○年○月号希望」を必ず明記してください。

なお、商品代金は1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認した後の手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。

万一、品切れの場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。

バックナンバーに関するお問い合わせは、弊社ブックセンターまでお願いいたします。なお、1999年7月号は刊行しておりませんので、くれぐれもご注意ください。

1999年11月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■レブナント
  - ■SYSTEM SHOCK 2
  - ■DRAKAN:ORDER OF THE FLAME
  - ■DARKSTONE
  - ■RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR
- ●第7世代プロセッサー Athlonのすべて
- ●緊急連載 Zone日本語化プロジェクト始動!!
- ●Asheron's Callプレビュー第2弾

1999年10月号の主な内容

- ●Play Online Special Preview
  - ■Asheron's Call
  - ■FLANKER 2.0
  - ■Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings
- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■ダンジョンキーパー 2
  - ■DARKSTONE
  - ■BRAVEHEART
- ●高画質・高解像度システムの新常識
- ●Play Online式インフラ環境選択術

1999年9月号の主な内容

在庫僅少

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■HEAVY GEAR Ⅱ
  - ■ニード・フォー・スピード ハイ・ステークス
  - ■KINGPIN:LIFE OF CRIME
  - ■DESCENT 3
- ●本当の音を追求する3D Sound Basics
- ●3大特別企画
  - ■STAR WARS All About Games
  - ■Welcome to UNREAL World
  - ■最新ゲームを支える驚愕テクノロジー

1999年8月号の主な内容

在庫僅少

- ●ジャンル別E3スペシャルニュース
- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■セガラリー 2
  - ■MECHWARRIOR 3
  - ■Midtown Madness
- ●ゲームパフォーマンス3大ショック!
- ●テスト版から探るQUAKE Ⅲの可能性
- ●ULTIMAシリーズで進行中の㊙プロジェクト
- ●新連載「MASCHINEN KRIEGER」「ラスボスさんいらっしゃい!」「Norrathの街角から」ほか

下記のバックナンバーはアクセラへ

1998年6月号～1999年6月号までのバックナンバーをご希望される方は、株式会社アクセラの[illegible]

1998年6月号の主な内容

[illegible]

1998年7月号の主な内容

[illegible]

1998年10月号の主な内容

[illegible]

1999年2月号の主な内容

- ●[illegible]
  - ■[illegible]
  - ■RAILROAD TYCOON Ⅱ
  - ■ミスⅡ:ソウルブライター
  - ■BALDUR'S GATE
- ●第1回Network Game of the Year発表
- ●[illegible]

1999年6月号の主な内容

[illegible]

特別企画

2000年のデファクトスタンダードになるか？
徹底検証 ベースクロック133

インテルが9月28日に出荷する予定であったIntel820チップセットのリリースが延期された。ただし、同チップセットで動作させることを見込んでいた、ベースクロック133MHz対応のPentiumIII 600B MHzと同533B MHzについては、予定どおり出荷されている。この特別企画では、チップセットの出荷延期となった背景を解説しながら、編集部で独自に入手したサンプルマザーボードおよび新しいCPUを利用したベンチマーク結果を紹介する。　文／笠原一輝

ベースクロック133MHz×4.5≒600MHzで動作するPentiumIII 600B MHz。Intel820の出荷が延期されたため、ポテンシャルをフルに発揮できない状況にある

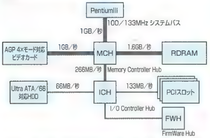
「さらにバンド幅を！」が合い言葉のIntel820

これまでコードネーム“Camino”と呼ばれてきたIntel820チップセット（以下、Intel820）の概要が、アメリカで9月上旬に開催されたIntel Developer Forum（以下、IDF）で公開された。IDFで配布された資料によると、Intel820のシステム構成は図で示したようになっている。従来のIntel440BX AGPset（以下、440BX）に比べると、以下のような点で大きな変更が行われており、まったく新しい世代のチップセットということができる。

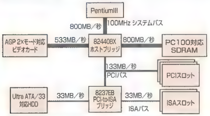
①Direct RDRAMをサポート
②ベースクロック133MHzに対応
③AGPポートが4×モードをサポート
④MCHとICHの間がプライベートバスで接続
⑤Ultra ATA／66をサポート
⑥AC-linkのサポート
⑦乱数生成機能を内蔵してセキュリティーを強化

これらの改良点のうち、パフォーマンスに大きな影響を与えるのが①～③の部分、つまりこれまでノースブリッジと呼ばれていたCPUに近い部分となるMCH（Memory Controller Hub）に追加された機能だ。これらに共通するキーワードは、「より広いバンド幅（1秒間に送信できるデータ量）の確保」だ。

■Intel820によるシステム構成図



■Intel440BXによるシステム構成図



高クロックで広域なバンド幅を実現するDirect RDRAM

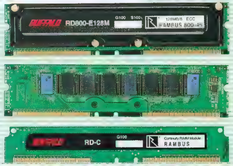
440BXは、メインメモリーとして100MHzのSDRAM（PC100 SDRAM）をサポートしていた。これに対してIntel820は、インテルがRambus社と共同で推進しているDirect RDRAM（Direct Rambus Dynamic Random Access Memory）をサポートする。従来のSDRAMがCASやRASなどの信号線に同期してデータを転送するのに対して、Direct RDRAMはプロトコル型のデータ転送が行われ、データはパケットとして転送する仕組みになっている。また、データバス幅は16ビットとなっているが、その分、信号線を少なくすることが可能になるため、比較的クロックが上げやすいという特徴がある。

このためDirect RDRAMはクロックとして400MHz（実際には両エッジで同期して800MHz）、356MHz（同712MHz）、300MHz（同600MHz）という三つのクロックで動作が保証されるメモリーモジュールが用意されており、それぞれPC800、PC700、PC600という名称で呼ばれている。ただ、実際の動作モードは400／356／300MHzに加えて、266MHz（両エッジの同期時は512MHz）という動作モードも用意されており、その場合にはPC600のメモリーモジュールを利用する。

なお、Direct RDRAMをどのクロックで動作させるかは、ベースクロックとも関係がある（下表を参照）。例えば、ベースクロックを133MHzに設定した場合には、メモリークロックを300MHzに設定することはできず、逆にベースクロック100MHzに設定した場合には、266MHzや356MHzに設定することはできない。このため、PC600とベースクロック133MHz対応のCPUを組み合わせて利用した場合には、本来であれば300MHzで動作させることができるのに、実際にはメモリーの限界よりも低い266MHzでしか動作させることができないので注意したい。

RDRAMの仕様とサポートするベースクロック

メモリークロック	ベースクロック	サポートするRIMM	メモリーバンド幅
266MHz	133MHz	PC600、PC700、PC800	1.0GB／秒
300MHz	100MHz	PC600、PC700、PC800	1.2GB／秒
356MHz	133MHz	PC700、PC800	1.4GB／秒
400MHz	100、133MHz	PC800	1.6GB／秒



メルコが出荷を予定しているRDRAM（RD800-E128M）。真ん中の写真は、RDRAMのヒートシンクを外した状態で、いちばん下の写真は、空きスロットに挿すためのRAMBUSモジュール

このように、高いクロックで動作させることで、Direct RDRAMは高いバンド幅を確保している。従来のPC100対応SDRAMが0.8GB／秒というバンド幅であったのに対して、PC800で1.6GB／秒という、2倍のバンド幅を実現しているのだ。

また、ベースクロック133MHzに対応した点も新しい。従来の440BXではベースクロック100MHzにのみ対応していたが、Intel820によって、従来は0.8GB／秒であったCPUバス（CPUとチップセットを接続するバス）のバンド幅も1GB／秒へと拡張されている。ベースクロック133MHzに対応したCPUは、9月28日に出荷が開始されたPentiumIII 600B MHzおよび同533B MHzのほか、10月末以降の出荷が予想される次世代PentiumIII（コードネームCoppermine）が加わる予定だ。

AGPポートは4×モードに対応しスロットの仕様も変更

440BXに搭載されているAGPポートは、AGP Specification Version 1.0に基づいた1×（266MB／秒）および2×（533MB／秒）という二つのモードをサポートしている。これに対してIntel820では新しいAGP Specification Version 2.0に基づいたAGP 4×モードをサポートしており、バンド幅は実に1GB／秒にも達する。また、新たにFastWritesというデータ転送がサポートされており、CPUからAGP対応ビデオカードへのデータ転送を、従来よりも高速に行うことができる。

なお、AGP 4×に対応したため、マザーボード上のスロットの形状が新しくなった。AGP 1.0で規

MHzによる高速化

定されているAGPのビデオカードは電圧が3.3Vのカードとなっているが、AGP 2.0で新しく1.5Vという低電圧が規定されている。この1.5Vのカードおよびスロットは、従来の3.3Vときりかきの位置が逆になっており、間違って3.3Vのカードを挿さないように配慮されている。しかし、Intel820チップセットは3.3Vと1.5Vの両方に対応しているため、電圧は自動設定されるようになっている。このため、Intel820を搭載したマザーボードでは両方の電圧に対応したユニバーサルコネクターが採用されており、きりかきがなくなっているため、従来のAGP 1×や2×に対応したビデオカードでも利用することができる。

ハブインターフェースでシステムのボトルネックを軽減

Intel820は、CPU、メモリー、ビデオカードを接続するMCH（Memory Controller Hub）、ICH（I／O Controller Hub）、BIOSなどが格納されているFWH（FirmWare Hub）という三つのチップで構成されている。従来はノースブリッジ、サウスブリッジと呼ばれていたMCHとICHは、ハブインターフェースと呼ばれるプライベートバスで接続されている。440BXは、PCIバスでノースブリッジとサウスブリッジが接続されていたのだが、PCIバスで接続している場合、デバイスが大きなデータを送信している時には、ほかのI／O（IDEやUSBなど）は待たされてしまうことになっていた（つまり、PCIバスがボトルネックになってしまっていた）。新しく採用されたハブインターフェースは、PCIバスの倍の266MB／秒というバンド幅が確保されており、PCIだけでなくUSBやIDEなどが同時にデータ転送を行ってもじゅうぶん余裕があるだけのバンド幅が確保されている。

このほか、ICHはIDEハードディスクのインターフェースのバンド幅を倍にしたUltra ATA／66をサポートしているほか、AC'97で規定されているAC-linkをサポートしている。AC-linkはオーディオやモデムといった音声系のコーデックやコントローラーを接続するためのバスで、AC-linkに対応したコーデックをマザーボードに搭載することで、オーディオやモデムなどをソフトウェアで実現することができ、システムのコストダウンが可能になっている。なお、ICHはISAバスをサポートしていない。ただし、サードパーティが発売するPCI-ISAブリッジを利用することで、ISAバスをマザーボードに搭載することは可能で、実際にそうしたマザーボードも製品化される予定だ。ただ、現時点ではほとんどのカードがPCI化されており、Sound Blaster互換の問題もPC／PCIコネクターの利用で特に気ならなくなっているし、そもそも最近のゲームで、ISA対応のSound Blaster互換カードでしか、サウンドが出力できないタイトルは皆無だ。

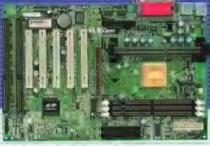
このほか、BIOSが入っているFWHには乱数生成機能（RNG、Random Number Generator）が内蔵されており、PentiumIIIのProcessor Serial Numberと組み合わせてセキュリティーを強化することができる。ただし、インテルではこの機能は企業向けと位置づけており、特にコンシューマー向けソフトのリリースも予定されていないことなどから、特に注目すべき機能ではない。

Intel820の出荷延期によってCoppermineはどうなるのか？

このように新機能満載で注目されるIntel820は、PentiumIII 600B MHzと同533B MHz、Intel810eチップセットと合わせて、9月28日に出荷される予定だった。しかし、直前になって突然インテルは出荷延期を決断、OEMメーカーへ延期の通知を行って、9月28日の発表は見送られた。その理由についてインテルの日本法人は「Direct RDRAMのメモリーモジュール（RIMM）を3本挿した状態で問題が発生することが判明し、なおかつ2本の場合でも発生する可能性があるため出荷を取りやめた」（インテル広報室永井寿氏）と説明しており、Direct RDRAMの信頼性が原因であることを認めている。

Intel820チップセットには3本のRIMMソケットが搭載されている。このうち、3本すべてにRIMMを挿した状態で正しく動作しない状態があることは早くから知られており、実はこのことが一因となって、本来は1999年6月に予定されていたIntel820の出荷が9月に延期されたという経緯がある。さらに2本のRIMMを挿した状態でも動作しないというのが「致命的になった」（永井氏）ようで、延期を決断した直接の原因がここにある。9月末の時点では「問題の原因をつかんでおらず、いつ出荷するかはまったく不明」（インテル IAデスクトップマーケティング部長木下正明氏）という状況で、いつの時点でIntel820が出荷されるのかは、まったく予断を許さない。

このIntel820の延期によって大きな影響を受けるのがCoppermineの出荷だろう。Coppermineは、ベースクロック133MHzと100MHzのそれぞれに対応した製品が用意されもことが予想されるが、133MHz対応製品は、Intel820が出荷されることを前提に計画されていた。すでにインテルはIntel810eという、ベースクロック133MHzに対応したチップセットを持っているが、Intel810eはビデオチップを統合したローエンド向けのチップセットで、ハイエンド向けのCoppermineと組み合わせて利用することはあまり考えられない。となると、インテルとしては何らかの対処法を考える必要があり、一部では、ベースクロックを100MHzのまま据え置き、動作周波数が700MHzを超えるCoppermineをリリースするといううわさも出ている。

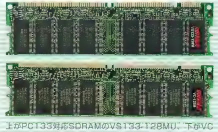

Apollo Pro 133を搭載した、AOpenのマザーボードAX63PRO。PC133対応SDRAMとVC SDRAMをサポートしており、実売価格は1万5,800円程度

今後の主流はPC133にほぼ決まりApollo Pro 133Aに期待

パソコンメーカーの中には、Intel820を見限って、ライバルであるVIA Technologies社のApollo Pro 133A（VT82C694X）を採用する動きに出ているところもある。Apollo Pro 133Aは、ベースクロック133MHz対応、メインメモリーはPC133対応SDRAM、AGPは4×モード対応、IDEインターフェースはUltra ATA／66というように、メインメモリーがDirect RDRAMでなくPC133対応SDRAMであることを除けばIntel820とほぼ同等と言ってよい仕様になっている。

SDRAMの2倍以上のコストがかかると言われているDirect RDRAM。それに比べ、PC100対応SDRAMとほぼ同じコストで、“133”という何かちょっと速いような名前のPC133対応SDRAMは、パソコンメーカーにとって魅力的に映るようで、すでに、アメリカのダイレクトセールスメーカーのマイクロン・エレクトロニクスやアイ・ビー・エムはApollo Pro 133Aの採用を決めている。メモリーメーカーも同様に、PC133対応SDRAMの量産に本格的に取りかかっていることから、今後、少なくとも1年程度はPC133対応SDRAMがメモリーの主流になることは間違いない。

こうした状況の中、インテルが今後、Intel820をどうするのかが非常に不透明だ。一つだけ言えることは、インテルはPC133対応SDRAMとベースクロック133MHzをサポートしたチップセットを製品化することが急務であるということだ。「PC133をサポートしたチップセットの必要性は感じている」（木下氏）と、インテルもPC133のサポートをアナウンスはしているが、早期にPC133をサポートしたチップセットを出せない場合には、VIA Technologies社のチップセットを採用するメーカーが増える可能性が高いだけに、インテルにとっては厳しい選択を迫られていると言えるだろう。


上がPC133対応SDRAMのVS133-128MU、下がVC SDRAMのVC-128Mで、どちらもメルコが出荷している。実売価格は3万円台

Intel820とApollo Pro 133を使って FSB133MHzのパフォーマンスを比較

今回はIntel820のパフォーマンスを確認するために複数のベンチマークテストを行った。また、比較のために440BXを搭載したマザーボード(AX6BC TypeR)、Apollo Pro 133(VT82C693A)を搭載したAOpenのAX63PROを用意した。Apollo Pro 133はApollo Pro 133Aの一つ前のモデルで、両者の違いはAGP 4×モードのサポートの有無だ。CPUは、PentiumIII 600B MHz、PentiumIII 600MHz、PentiumIII 533B MHzを用意し、比較用にAthlon 700MHzとAthlon 600MHzも用意した。なお、ビデオカードには、AGP 4×への対応が確認されている、カノープスのSPECTRA 5400 Premium Editionを使用した。

ベースクロック133MHzによるパフォーマンスアップは確認できず

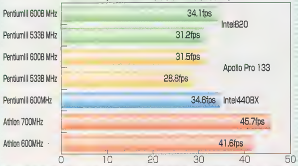
テストは、「QUAKE Ⅲ ARENA テスト版Ver.1.08」(以下、QUAKE Ⅲ)「HALF-LIFE Ver.1.0.0.9」「3D WinBench 99」の3DLighting&Transformationの三つで行った。結論から言えば、どのテストもベースクロック133MHzの効果は見られなかった。それどころか、最も良い結果を残したのが440BX+PentiumIII 600MHzという、予想外の結果になった。といっても、計測値に差はほとんどなく、誤差の範囲といってよい。残念ながら、現状のアプリケーションでは、ベースクロックが向上したことによるメリットはあまりないようだ。

ベースクロック133MHzのパフォーマンステスト

CPUとクロック周波数	QUAKE Ⅲ ARENA Ver.1.08 1024×768ドット、32ビットカラー	3D WinBench 99 3DLighting & Transformation
PentiumIII 600B MHz(133MHz×4.5)、Intel820	40.2fps	79.2
PentiumIII 533B MHz(133MHz×4)、Intel820	40.7fps	70.8
PentiumIII 600B MHz(133MHz×4.5)、Apollo Pro 133	40.5fps	79.3
PentiumIII 533B MHz(133MHz×4)、Apollo Pro 133	40.5fps	71.0
PentiumIII 600MHz(100MHz×6)、Intel440BX	40.7fps	80.5
Athlon 700MHz(200MHz×3.5)	40.6fps	94.3
Athlon 600MHz(200MHz×3.5)	40.7fps	82.4

計測環境:メモリー/128MB、ビデオカード/SPECTRA 5400 Premium Edition

HALF-LIFE(1024×768ドット、16ビットカラー)



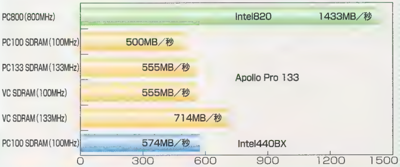
RDRAMの潜在能力の高さを証明 VC SDRAMの計測値も良好

メモリーのテストに使用したのは、インテルがIDFで配布していた「Platform Bandwidth Test Version 1.1」とメモリーのデータ転送速度などを計測する「MemTest」だ。Platform Bandwidth Testはメモリーのバンド幅を計測するソフトだが、このテストに関しては、スペックどおりRDRAMが圧勝した。これによって、Intel820が目指している広バンド幅がうそではないことが実証された。MemTestに関しても、項目によっては若干の差が出ており、少なくともPC133対応SDRAMに比べて、速度的なメリットを持っていることは確認することができる。

PC133対応SDRAMのパフォーマンスは、440BX+PC100という組み合わせとほとんど差が無く、名前とは裏腹に、パフォーマンスに関してはPC100とさほど大きな差はないと言える。これは、現在のPC133対応SDRAMのレイテンシー(実際にデータが読み出されるまでの時間)が3-3-3であるためだ。PC100と同じように2-2-2にできれば、もう少し向上すると思われるが、PC133のメモリーが2-2-2になるのは2000年以降と言われており、それまではPC100とあまり差がないという状況が続くだろう。

注目すべきは、Apollo Pro 133とVC SDRAM(133MHz)を組み合わせた時のパフォーマンスだろう。VC SDRAMはレイテンシーを2-2-2にできるため、PC100+440BXを上回るスコアを出しており、パフォーマンス重視のユーザーには、VC SDRAMをお勧めしたい。

Platform Bandwith Test



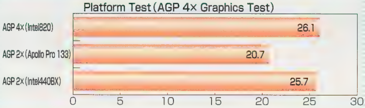
RDRAMのパフォーマンステスト

メモリーとチップセットの組み合せ	MemTest Fill dword Source & Destination Aligned	MemTest Fill dword Source Unaligned、Destination Aligned	MemTest Fill dword Source Aligned、Destination Unaligned	QUAKE Ⅲ ARENA Ver.1.08 1024×768ドット、32ビットカラー
PC800(800MHz)、Intel820	262.1MB/秒	279.6MB/秒	246.7MB/秒	40.2fps
PC100 SDRAM(100MHz)、Apollo Pro 133	262.1MB/秒	262.1MB/秒	155.3MB/秒	40.7fps
PC133 SDRAM(133MHz)、Apollo Pro 133	279.6MB/秒	262.1MB/秒	161.3MB/秒	40.5fps
VC SDRAM(100MHz)、Apollo Pro 133	262.1MB/秒	279.6MB/秒	174.8MB/秒	40.5fps
VC SDRAM(133MHz)、Apollo Pro 133	279.6MB/秒	279.6MB/秒	209.7MB/秒	40.5fps
PC100 SDRAM(100MHz)、Intel440BX	262.1MB/秒	279.6MB/秒	174.8MB/秒	40.5fps

計測環境:メモリー/128MB、ビデオカード/SPECTRA 5400 Premium Edition
CPU:Intel820とApollo Pro 133はPentiumIII 600B MHz、Intel440BXはPentiumIII 600MHzを使用

QUAKE Ⅲ はAGP 4×モードで動作させるメリットはなし

AGP 4×モードのテストは、QUAKE Ⅲ、インテルのPlatform Test、3D WinBench 99のTexture Sizeテスト(No.3、Large)を使用した。結論から言うと、差が出たのはPlatform Testだけで、このテストがメモリーへかなり大きなテクスチャーを展開するソフトであったからだと思われる。残念ながら、QUAKE Ⅲや3D WinBench 99ではほとんど差が出ておらず、現状のアプリケーションでは、AGP 4×モードにする意味がないと言えるだろう。



AGP 4×モードのパフォーマンステスト

AGPモード	QUAKE Ⅲ ARENA Ver.1.08 1024×768ドット、32ビットカラー	3D WinBench 99 Texture Size/3/Large 1024×768ドット、32ビットカラー
AGP 4×(Intel820)	40.2fps	65.9
AGP 2×(Apollo Pro 133)	40.5fps	66.3
AGP 2×(Intel440BX)	40.7fps	69.6

計測環境:ビデオカード/SPECTRA 5400 Premium Edition、メモリー/128MB
CPU:Intel820とApollo Pro 133はPentiumIII 600B MHz、Intel440BXはPentiumIII 600MHzを使用

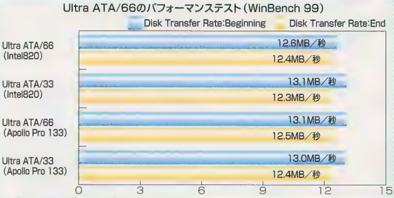
Ultra ATA/66の効果は期待薄　HDD自体の性能向上が追い付かず

Ultra ATA/33とUltra ATA/66のパフォーマンスを比較してみたが、計測値にはまったく差が出なかった。ハードディスクの内部では最初から、データ転送速度がインターフェイスの限界である33MB/秒にも届いていないためで、インターフェイスのデータ転送レートだけが倍に拡大しても、パフォーマンスの向上にはつながらない。

Ultra ATA/66のパフォーマンステスト

HDDインターフェースとチップセットの組み合せ	QUAKE Ⅲ ARENA Ver.1.08 1024×768ドット、32ビットカラー	WinBench 99 Disk Access Time
Ultra ATA/66、Intel820	40.2fps	14.5ミリ秒
Ultra ATA/33、Intel820	40.7fps	14.1ミリ秒
Ultra ATA/66、Apollo Pro 133	40.5fps	14.5ミリ秒
Ultra ATA/33、Apollo Pro 133	40.5fps	14.1ミリ秒

計測環境:HDD/WD AC143000(4.3GB、5400rpm)、
CPU/PentiumIII 600B MHz、メモリー/128MB



既存のゲームでは効果なし グラフィックの進化と共にニーズは高まる

今回行ったテスト結果を総評すると、既存のアプリケーションであるQUAKE Ⅲ、HALF-LIFE、3D WinBench 99で結果が出ないということは、現在販売されているそのほかのゲームでも同様に、Intel820とRDRAMを使おうが、Apollo Pro 133とPC133対応SDRAMだろうが、パフォーマンスに大きな差は出ないと言える。例えばこういうことだ。田舎に、車が1日に数台しか通らない2車線の道があったとしよう。たとえ、これを4車線の国道にしても、だれも恩恵を受けないのは言うまでもないだろう。現在のIntel820は、まさにそうした田舎の国道だ。

それでは、Intel820によってバンド幅を広げることにはどのような意味があるのだろうか？ それは、将来的にメモリーやAGPのバンド幅をいっぱいに使うようなアプリケーションが登場した時に、初めて有効活用されるはずだ。例えば、先ほどの田舎の国道にショッピングセンターができて毎日駐車場にあふれかえるほどの車が来たとしよう。すると、先程の4車線はフルに活用することができ、みんなが恩恵を受けることができる。

それでは、この例え話で言うショッピングセンターに相当するキラーアプリケーションは登場するのだろうか。実はそれこそが、Intel820をどう評価するかの分かれ道になるのだが、現時点では明確ではない。ただ、一つだけ言えるのは、PlayStation2に代表されるように、3Dグラフィックの焦点は描画性能から表示品質に移ってきており、そうした表示品質の向上にはベースクロック、メモリー、AGPのバンド幅の向上は不可欠になるだろう。そうしたアプリケーションがそろった時に、再度Intel820を評価すれば、今回とは違った結果が出るはずだ。どちらにせよ、Intel820を搭載したマシンは現状では購入できないので、そうしたアプリケーションが登場するころに、もう一度Intel820の存在を思い出してみたい。

Norrathの

10月以降には複数の新Zoneが追加される予定のEQだが、それまでに辺境のZoneを探険しておくのは悪くない考えだ。今回は、意外に知られていないOcean of Tearsの解説を中心に、新たに追加されたEmote(感情表現)なども紹介していこう。　文／下村隆善

Classの省略記号

Class名	[illegible]
Bard	BRD
Cleric	CLR
Druid	DRU
Enchanter	ENC
Magician	MAG
Monk	MNK
Necromancer	NEC
Paladin	PAL
Ranger	RNG
Rogue	ROG
Shadow Knight	SHD
Shaman	SHM
Warrior	WAR
Wizard	WIZ

Ocean of Tears徹底ガイド

Antonica大陸とFaydwer大陸を隔てる大海、Ocean of Tears。さまざまな要因から訪れる人もまばらなZoneだが、それだけに、まだまだ明らかにされていないなぞが多く残されている場所でもある。ここでは、冒険者のための観光ガイドとして、八つの島々を紹介していこう。

バラエティー豊かな八つの島々で構成された魅惑のフィールド

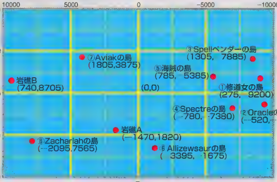
Ocean of Tears(以下,OOT)に行くには、Freeport EastかButcherblock Mountainから出航する船に乗り込めばいい。

OOTはほとんどが海で構成されているために、Zone内の移動が非常に困難である。また、船に乗っていないとZoneを越えることができないため、船に乗り遅れる、船から落ちる、敵から逃げ切れないなど、トラブルに遭遇する機会も多い。

筆者に限らず、多くのプレイヤーがそんな体験から、OOTを敬遠しがちであることは想像に難くない。しかしながら、OOTはレベル10代から20代後半、レベル40以降にとって良い狩場がある上に、複数のクエストや、ここでしか見ることができない変わったNPCが多数いる場所である。これを機会に、OOTの冒険を企画してもらえれば幸いだ。

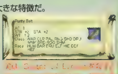
なお、今回のガイドに海底は含まれていない。OOTの海底からアイテムをゲットしたという話は、Norrathでは定番ともいえる冗談だが、本気で探索してくれる人がいないかと、密かに期待している。

Ocean of Tears座標マップ



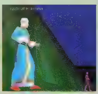
①修道女の島

Freeportから船に乗ったときに立ち寄るのが、このErollisiの修道女の島だ。周囲に四つの島が点在しているので、冒険の拠点にすると良いだろう。この島では、住民であるWoodelfの女性の1人、Styria Fearnonに話しかけて、海賊退治のクエストを受けることができる。また、Trueshot Bow(RNG専用弓)やSoulfire(PAL専用剣)など、多数のクエストに必要となるKiola Nutを販売するNPCがいる点も大きな特徴だ。



②Oracleの島

昨今、広く知られるようになったRobe of the Oracle(INT+5、WIS+5、Mana+30)が入手できるのが、この島である。手に入ると言っても、このRobeを着たHighElfのNPC、Oracle of K'Arnon(レベル34前後)を倒さなくてはならない。挑戦するには少なくともレベル30代中盤のパーティーが必要で、護衛役のGuardians of K'Arnon(レベル38前後)を連れて走り回る役目のプレイヤーと、Oracle of K'Arnonを倒すプレイヤーの連携が必須となる。そのほかに、Isle Goblinらが多数いて、レベル10代から20代後半の狩りに適している。



③Spellベンダーの島

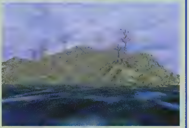
不思議なことに、こんな辺境の地で呪文(Spell)の巻物を販売しているNPCがいる。Elesseryl TerussarというHigh ElfのベンダーでX彼女が扱っているのは主にMAGの呪文だ。Lesser Summoning：Air(レベル20のMAG呪文)やSummon Dead(レベル29のNEC呪文)など、ここでしか手に入らないものもある。また、この島にはMudtoe一族のOgre、Boogがまれに出現する。興味がある人は、まずKaradimのWARギルドを訪れてみるといいだろう。Mudtoe退治のクエストを受けることができるはずだ。

街角から

EVERQUEST定点観測

④Spectre島

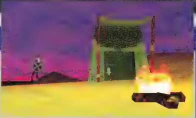
一面灰色に彩られたこの島には、GargoyleやSpectreが多数いる。中央部にはSpectreが4匹前後まとまっているため、不用意に歩き回るのは避けたい。しかしながら、Gargoyleはレベル20代の狩りに適しており、Gargoyle Eye(8PP前後でNPCに買い取ってもらえる)を落とすこともあって、密かな人気スポットとなっている。



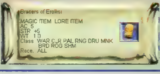
この島には、まれにSentry XyrinというNPCが出現するとのうわさがある。Temple of Marrに関連したクエストNPCらしいので、立ち寄った際にはチェックしておきたい

⑤海賊の島

OOTの中では比較的大きな島で、海賊やSeafury Cyclops、Goob Mudtoeなどがいる。海賊やGoob Mudtoeはレベル20代の冒険者に適しているが、一方のSeafury Cyclopsはレベル40代中盤からレベル50まで経験値を稼げるくらいの強敵だ。Seafury Cyclopsは多数生息している上に、島内をさまよっているので、立ち寄る場合は細心の注意を払おう。また、海賊のボスであるCapt Surestoutを殺すとBracers of Erollisiが手に入るが、Styria Fearnonに渡してもRing mail程度の報酬しか得ることができない。そのため、多くの冒険者がそのまま持ち帰ってしまうようだ。



海賊は全部で4人おり、小さな小屋の中にいるHalflingがボスのCapt Surestoutである。レベル10代後半から20代前半のNPCなので、レベル25前後のパーティーならばじゅうぶん退治可[illegible]



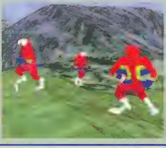
⑥Allizewsaurの島

Zone中央から南寄りにあるこの島には、AllizewsaurというレベルOのNPCがいる。画像を見てもらえば一目りょう然だが、Cazic-ThuleなどにいるLizardmanとは大きさや色が違う、珍しいモンスターだ。何回か倒してみたところ、特別なマジックアイテムは持っていなかったが、Rune of AstralやNilitim's Grimoire 450といった貴重なResearchアイテムが得られた。1パーティーでも倒すことはじゅうぶん可能なので、Researchアイテムの入手に困っている人はぜひとも挑戦してみてほしい。

[illegible]る耐性は高くない。レベル50近い冒険者な[illegible]パーティーでなくとも倒せるだろう

⑦Aviakの島

Aviak はLake RathetearやSouth Karanaで目にすることができるが、ここに生息しているのは赤い外観の珍しいタイプである。種別は、(弱い順に)Starling/Turaco/Tanager/Quetzalの4種で、レベル10前後から20代前半の冒険者に適している。「殺してもFactionの変化なし」「相手から襲ってくることはない」という習性は、South KaranaのAviakと共通だ。



South KaranaのAviakとはレベル[illegible]なるが、さすがにこの島で経験値を稼いで[illegible]者の姿を見たことはない。ちなみに、AviakからはまれにAviak Talonというアイテムが得られる(LoreItemではなく、NPCへの売値は9cp前後)

⑧Zachariahの島

Butcherblock Mountainから船に乗ると、途中で寄港する島である。筆者のキャラクターのFactionが悪いのか定かではないが、島民はみな無口で、島の歴史や由来に関してはまったく情報がないというのが正直なところだ。宿屋が1軒あり、食料や水が補充できる以外、これといって特徴のない島である。そのため、波止場にいるNPCの名前をとって島の名前とした。

番外編　二つの岩礁

島と呼ぶほどの大きさではないものの、OOTには岩礁地帯が2ヵ所存在し、どちらにもAlluring SirenやAqua Goblinなどが生息している。西の岩礁(B)には腹をすかせたNerbilikというTrollのNPCがおり、GrobbのCarver Cagrekから始まるGrobb Cleaverのクエストに関わっている(Evil系の種族以外は敵対関係となるので注意)。

キリシャ神話では船乗りを[illegible]Alluring Sirenは非攻撃的[illegible]観はKedgeのMermaidと同じ人魚の姿をしている

OOT探索の基礎知識

基礎知識①:船は180°反対の方向へ進んでいる

ご存知のように、FreeportはOOTの西側、Butcherblock Mountainは東側にある。しかしながら、OOTを通過する船の方向はなぜか東西が反転している。つまり、Freeportから乗ると船は東から西へ向かって進み、Butcherblock Mountainから乗ると西から東へと向かうのだ。この仕組みを知っておかないと混乱してしまうので注意されたい。

基礎知識②:船が寄港する島は二つ

泳いでOOTの島々を探検する場合、あるいは不慮の事故で泳がざるを得なくなった場合は、マップの座標を参照に、①か⑧の島を目指そう(泳いでZoneの端へ向かってもZoningはできない)。また、以前は1回の航海で両方の島に立ち寄っていたが、現在は航路が変更され、どちらか一つの島にしか寄港しなくなったようだ。Butcherblock Mountainへ行きたい場合は①の島、Freeportへ向かいたい場合は⑧の島で船を待つこと。

基礎知識③:移動方法は3種類

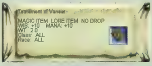
泳ぐこと以外にも、Levitateで海の上を走る、boat(小舟)を利用するといった移動方法がある。海中は視界が悪いので、仲間を見失いやすい点に注意。パーティーで探索するならば、Levitateの呪文を使えるメンバーが欲しいところだ。泳ぎに自信がない人は、各島にあるboatを利用するのも悪くない。boatは上に乗って右クリックすることで自由に操作することができる。

マジックアイテムライブラリー

Norrathに眠る素晴らしいアイテムは、モンスターを倒すことで得られるとは限らない。複雑なクエストを、自らの力で解いた人だけが手にできるアイテムも少なくないのだ。今回は、そんなクエストアイテムを中心に、左右の手に装備するユニークな逸品を紹介しよう。

Testament of Vanear

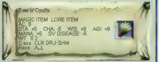
9月中旬のパッチが当たる以前は装備することができなかったため、銀行の奥にしまい込まれていたアイテム。左手専用で、外観はBlack Tome with Silver Runesと同じく本のグラフィックとなる。クエストは、レベル20もあればじゅうぶん解くことが可能だが、クエストに関連したNPCのSpawn間隔が6時間に変更されてしまったため、タイミングを見計らって実行しなければならない。興味を持った人は、ErudinのTemple of Divine LightにいるRarnan Lapiceに話しかけてみよう。



入手先：Erudinから始まるクエスト

Paw of Oppolla

今回紹介する中では、クエスト解決のために最も根気が必要なアイテムと言える。Paw of Oppollaの入手には四つのRingとSevered Pawが必要で、BeffallenやBlackburrow、Kerra Isle、Qeynos Catacombsなど、世界各地を巡って探し出さなければならない。その情報を得る手順も非常に複雑で、実は筆者も、このクエストのいちばん最初のきっかけとなるNPCがだれであるか、まだ分かっていない。途中の過程を楽しみたいならば、South Qeynosの酒場にいるMicc Koterに、Paw of Oppollaについて尋ねよう。



入手先：South Qeynosから始まるクエスト

Crude Stein

CHAが15もアップするため、NPCとの取引の際に便利なアイテム。外観がビアジョッキに似ていることからも人気がある。Ogreの衛兵であるBouncerが高い確率で持っており、レベル35以上のパーティーならば容易に手に入るだろう。クエストで入手できるとのうわさもある。

入手先：Oggokまたは、FeerrottのBouncerから

Stein of Moggok

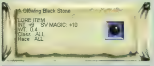
9月中旬のパッチ以前は、Glowing Steinという名前だった。外観もランタンからマグカップへと変更され、左右どちらの手にも装備できるようになっている。クエストの過程で、FreeportとOggokのNPCに話し掛けなければならないため、Illusion（変身）の魔法が使えるENC以外の職業では手に入れるのは難しい。挑戦したい人は、まずEast Freeportの港近くの酒場にいるGregor Nasinに話しかけてみよう。

Crude SteinとStein of Moggokを装備すると、両手にビアジョッキを持っているように見える。知人に撮影協力の依頼をしたところ、すぐに4人もの仲間が集まって、当然のごとくビール掛け（/cheer）となってしまった

入手先：Freeport Eastから始まるクエスト

Glowing Black Stone

本誌9月号で名前だけは紹介したが、ここで補足しておこう。このアイテムを持つPyzinはQeynos Hill北東の遺跡に出現するGnomeだが、出現率とアイテム所持率は非常に低い。Stein of Moggokと、このGlowing Black Stoneを両方装備するとINTが19もアップするため、オークションでは1000PPを超える高値で取引されているようだ。

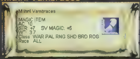


入手先：Qeynos HillのPyzinから

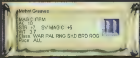
新着アイテム情報

Warlord SkarlonやKing TranixはNagafen's LairにいるFire Giantで、[illegible]複数パーティーを必要とする。Plane of FearやDragon討伐へ向かう前に、こちらに挑んでチームワークを確認しておくといいだろう

Mithril Vambraces



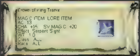
Mithril Greaves



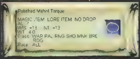
水色のマジックプレートであるMithrilシリーズの腕と足のパーツ。RNGやROGも装備できる数少ないプレートの一つで、Rubiciteシリーズとは違ってステータスアップが付随している。ただし、肝心のMithril BreastplateがRNGとROGには装備できないため、コーディネートという点では悩み多い一品である。

入手先：Nagafen's LairのWarlord Skarlonから

Crown of King Tranix



Polished Mithril Torque



Crown of King TranixはENCやBRDに、Polished Mithril TorqueはPAL／SHD／RNGに適したアイテムと言える。レアなNPCはたいてい2種類のアイテムを持っているが、Warlord SkarlonやKing Tranixは3種類のアイテムを持っているらしい。残りの1種類や、Magi Rokyl（Lord Nagafenの部屋にいるFire Giant）が持つアイテムは、確認でき次第、また報告したい。

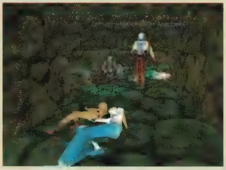
入手先：Nagafen's LairのKing Tranixから

最新アップデートパッチでの変更点

各職業のバランス調整をはじめ、呪文やクエストの追加、バグ修正など、多数の変更が日々行われているEQ。ここでは、9月にアップデートされたパッチでの変更点から、重要な情報をいくつか紹介しておこう。

死体の蘇生に時間制限が加わった

開発者も予期していなかったことだろうが、最近のNorrathにはプレイヤーの死体が数多く散乱している。ダンジョンのZone際には常に山積みで、フィールドの至る所でも放置されたままなのは、景観が悪くなるばかりでなく、公衆衛生上も好ましいとは言いがたい。この現象の原因は、失われた経験値が戻ってくる蘇生を、いつか受けられるのではないかという希望的観測を多くのプレイヤーが抱いていることである。そのため、死後2時間以上経過した死体は、蘇生を受けられないように変更が加えられた。中には、自分の足跡を残すかのように各Zoneに死体を転がしておく人もいるようだが、蘇生を受けるめどがなければ、すべて消しておくことをお勧めする。



新しい、ダンジョンのZone際に転がる、数多くの死体 必要なアイテムはすべて回収された後なので、外見はすべて裸である

スペルブックのカスタマイズが可能に

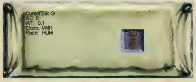
今までは、一度スペルブックに書き写された呪文はその場所を変更することができなかった。呪文は1ページにつき五つまでしか書き込めないので、レベル50にもなると全部で20ページを超えてしまうことも少なくない。膨大な呪文の中には、使用頻度の高いものもあれば、レベルが上がるに従って使わなくなるものもある。使用頻度を見越してあらかじめ使いやすいように工夫して書き込んだり、ランク順に並べて後悔したりして、魔法を扱う人の多くのプレイヤーがこの問題に悩まされていたのだ。多くのプレイヤーからの要望を受けて、ようやく各呪文をスペルブック内で自由に置き換えることができるようになった。整理して並べ替えるのは大変だが、うれしい変更点だ。

呪文の書き換えは、呪文のアイコンをクリックすることで、書き込まれた場所を入れ替えることができる。使用頻度の高い呪文を集めておくと使い勝手が抜群に良くなる

Tailoringに新たなよろいが追加

Tradeスキルにいくつかの修正や追加がなされた。中でも、変更が大きかったのはTailoringである。今までは販売されていなかったパターン（型）が追加されたことに加え、新たにRaw Silk ArmorとCured Silk Armorが作成できるようになったのだ。両者は共にCloth系の防具なので、新人の専業魔法使いやMonkにとっては朗報と言えよう。

Cured S[illegible] Armorは Leat[illegible]でもClothでもないMNK専用[illegible]外観が魅力である[illegible]Plate of Fear[illegible][illegible]これは[illegible]



[illegible]防具よりも良い。Cured Silk Armorは[illegible][illegible]

バラエティー豊かな66の新Emoteコマンド

CheerやWaveをはじめとしたEmote（感情表現）コマンドを愛用している人は多いことと思う。今回は、一挙に66種ものEmoteが追加されたので、一覧表を掲載する。追加アニメーションがないのが残念だが、ロールプレイの雰囲気作りに活用してみよう。

追加されたEmote一覧

名称	訳
agree	同意する
amaze	驚く
apologize	謝罪する
applaud	称賛する
plead	嘆願する
bite	かみつく
bleed	血を流す
blink	まばたきする
blush	赤面する
boggle	ひるむ
bonk	たたく
bored	退屈する
brb	すぐに戻ると伝える
burp	げっぷをする
bye	別れのあいさつ
cackle	かん高い笑いを上げる
calm	落ち着かせる
clap	拍手喝さい
comfort	慰める
congratulate	祝う
cough	セキをする
cringe	すくむ
curious	物珍しそうに見る
dance	踊る
drool	よだれをたらす
duck	かがむ
eye	まゆを上げる
gasp	息が止まる
giggle	くすくす笑う
glare	にらむ
grin	にやっと笑う
groan	うめく
grovel	ひれ伏す
happy	ハッピーである

名称	訳
hungry	空腹
introduce	紹介する
jk(justkidding)	ふざける
kneel	ひざまずく
lost	道に迷う
massage	マッサージする
moan	うめく
mourn	嘆き悲しむ
peer	じっと見る
point	指差す
ponder	熟考する
puzzle	困惑する
raise	手を上げる
ready	準備完了
roar	吠える
salute	敬礼する
shiver	震える
shrug	肩をすくめる
sigh	ため息をつく
smirk	作り笑いをする
snarl	うなる
snicker	含み笑いをする
stare	ぼおっと見つめる
tap	足を踏み鳴らす
tease	いじめる
thank	感謝する
thirsty	のどが渇く
veto	拒否する
welcome	歓迎する
whine	哀れっぽい声を出す
whistle	口笛を吹く
yawn	あくびをする
yell	助けを求める

I M P U L

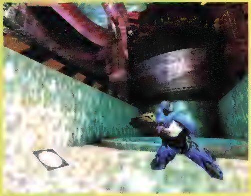
発売日が決まり、製品版の仕様についても情報が出始めた「QUAKE Ⅲ ARENA」。いよいよカウントダウンといった雰囲気で、発売に向けて盛り上がりを見せている。また、製品版の前にリリースが予定されているテスト版のVer.1.09追加情報もお伝えする。

文／tkl(竹地由典)

発売日がついに決定 日本では11月26日、P&Aから

「QUAKE Ⅲ ARENA」(以下、QUAKE Ⅲ)の、日本での販売元と発売日が決定した。「QUAKE」を取り扱っているP&Aからのリリースで、発売日は11月26日、価格は6,800円となっている。P&Aは現在、QUAKE Ⅲテスト版(以下、Q3TEST)や「SiN」「KINGPIN:LIFE OF CRIME」のサーバーを設置しており、オンラインでの対戦大会も月2回のペースで開催している。発売後には、サーバーの立ち上げや対戦イベントを行うそうなので、今後の展開が期待できそうだ。ちなみに、アメリカでの発売日は11月10日となっている。

製品版で使用できるマップQ3DM11のワンシーン。水中の描写がかなり美しい



関連ホームページ

P&A
http://www.panda.co.jp/

Q3TEST Ver.1.09がリリース延期 変更点が大幅に増える

製品版の発売前に、Q3TEST Ver1.09が配布される。そのリリース時期を、11月号では9月中旬とお伝えしたが、大幅に延びてしまっていて10月中旬の執筆時点でもリリースされていない。John Carmack氏のplanによると、延期の原因は、当初予定していたよりも多くの変更を加えようとしているからだそうだ。その後、さらなる改良点についての情報を得ることができた。一覧にしたので参照してほしい。

さらに、RedwoodやShugashackのレポートによると、QUAKE Ⅲのメニューにあるサーバーブラウザーに、フィルタリングやソート、お気に入りなどの機能が拡充され、より使いやすくなっているという。

また、Team Deathmatchモードでは、チーム情報が表示されるようになるなどHUDが大幅に改良されているようだ。

関連ホームページ

John Carmack氏のplan
http://finger.planetquake.com/plan.asp?userid=johnc&id=13210
Redwood's Quake 3 Arena Status
http://www.stomped.com/articles/q3a/
shugashack.com Q3 Report
http://www.shugashack.com/extras/q3test update3/

新たに分かったVer.1.09での変更点

- 武器チェンジの時間を600msから450msに短縮
- Machine Gunのダメージを軽減
- Rocket Launcherの爆風範囲の増加
- Lightning Gunを発射中に左右に振ったとき、着弾の追従が約25ms遅れるバグを修正。この修正によって、QUAKEの時に近い感覚で、発射しながら敵を追撃することができる
- 現バージョンではStrafe Jump対策のために、2回連続でジャンプした後は250msの間隔を置かないと3回目のジャンプができないが、その制約を解除する。この対策方法でゲームのテンポが悪くなったため、解除することになったようだ
- Plasma Gun着弾時の爆風の描画を控えめにする
- 照準が10種類に増える
- 「cg_crosshairx」「cg_crosshairy」のコマンドで、照準が上下左右に微調整可能になる
- 血の描画を制御するコマンド「com blood」を追加。オフにすることで乱戦時のフレームレートがある程度向上する
- コマンド「cg_predictItems」の追加。これは、アイテム取得の予測をクライアント側でオン／オフするもの。現在はオンの状態になっており、「アイテムを取ったと思っても、ラグのせいで実はまだ取っていなかった」のような現象が起こる。予測をオフにすることでこの問題が解消されるが、ネットワークの負荷は大きくなる
- 従来のコマンド「cg gun」が「cg_drawgun」に変更される
- 「cg_thirdperson」「cg thirdpersonrange」のコマンドをマルチプレイ時にも使用可能にする。現在はチートコマンド扱いになっていて使用できない
- コマンド補完機能の強化。QUAKEシリーズのコンソールはUNIXのShell風の仕様になっており、コマンドを途中まで入力してTabキーを押すと、残りのコマンドを自動的に表示する機能が付いている。QUAKE Ⅲでは、これを強化して該当するコマンドすべてがリスト表示されるようになる
- マップのVOTEシステムの採用。これはよくコンペティション系のMODに搭載されていたもので、クライアントが一定数の投票をすることでマップを変更するコマンドである

製品版に搭載されるCTFは QUAKE Ⅱとは違うゲーム性に

Rune、Tech、Grappling Hook。どれも「QUAKE Ⅱ」のCTFに登場したアイテムで、その使いこなし方が勝敗を左右するほど重要な存在だった。QUAKE Ⅲ製品版には、CTFが搭載されるのだが、id Software社のGraeme Devine氏の話によると、これらのアイテムは現段階では含まれていないという。これは開発途中ということではなく、CTFの仕様として登場させないという意味だ。

QUAKE Ⅱ のCTFではこれらのアイテム、特にGrappling Hookを使いこなせば1人でもFlagを持ち帰ることができた。つまり、個人プレイによって勝敗を左右できたのだが、QUAKE Ⅲではチームプレイを前面に押し出してデザインしているため、個人プレイを促すアイテムは採用しないようである。

このコメントに対し、一部のユーザーから反対する声も上がっており、Webで署名運動が行われている。ちなみに、Grappling Hookに関しては途中までは開発されていたようだ(Q3TEST Ver.1.08の段階では不完全な形だが含まれている)。変更の余地はまだ残されているので、アイテムを使いたい方は署名に参加してはいかがだろうか。

CTFの開発状況だが、現時点ではある程度完成しており、製品発売時には確実に実装される。QUAKE Ⅱの時のように、CTFが製品版に間に合わず、後からリリースされるようなことはなさそうだ。

関連ホームページ

Graeme Devine氏のplan
http://finger.planetquake.com/plan.asp?userid=zaphod&id=13187
Q3CTF Petition
http://www.i-nova.com/petition/

Rocket Arena 3は早期にリリース可能

QUAKE Ⅲ用に開発が進められているモジュール「Rocket Arena 3」だが、現在の開発状況が明らかになった。現時点でほぼコードは完了しており、SDKがリリースされれば、すぐに配布できる状態だという。QUAKE Ⅲ発売後は真っ先にプレイできるモジュールになりそうだ。

ちなみに、どのような内容か説明しておくと、1 on 1やチームに分かれて戦うモジュールで、武器や弾薬を初めからひととおり装備した状態でスタートする。ゲ

SE999

ームはラウンド制で行われ、どちらかが倒された時点でそのラウンドは終了、次のゲームが始まる。マップは専用のものを使用するが、その名のとおり闘技場のような狭いものが多い。相手が常に見えているため、Deathmachと比べると戦略性は皆無であるが、その分アクションの腕前が要求されるモジュールだ。

関連ホームページ

sCary's Gigeboard
http://www.gameboards.net/article.x/2/Quake_3/default/182257

大規模トーナメントThe FRAG 3 今年はQUAKE Ⅲで熱戦を繰り広げる

PGLと並び称される大規模の大会The FRAG 3が10月29日から3日間開催されるが、そのゲームにQUAKE Ⅲが使用されることが決まった。時期から考えると、この大会で使用されるQUAKE Ⅲは製品版と同等のものになると思われる。

大会はデスマッチである程度人数を絞り、その後は1on1に移行する形式だ。優勝者には1万ドルの賞金が贈られる。決勝戦のデモは公式サイトにアップされるようなのでチェックしておこう。

大会のスポンサーにはゲートウェイ、GTインタラクティブ、HEAT.NET、ABIT COMPUTER社、Guillemot社、Mad Catz社、NetGames USA社などゲーマーにはなじみの深いメーカーや団体が名を連ねている。珍しいところではナイキなども参加している。

関連ホームページ

The FRAG 3
http://www.frag3.com/

バスツアーに怪奇・目玉モデル登場

11月号でお伝えしたQUAKE Ⅲ特別バージョンと共に各地を巡るバスツアー。Blue's Newsではツアーの様子を逐一アップしているが、それによると、なにやら怪しげなモデルが登場したようだ。

モデルは、"Orbb"と呼ばれており、大きな目玉に足が2本付いていて、おどろおどろしい姿だ。人型が多い中で、このモデルはひときわ異彩を放っている。

関連ホームページ

Quake 3 Bus Tour Day One Photos
http://www.bluesnews.com/articles/q3tourimages/day_one_photos.shtml

まさにモンスターの姿をしたモデルOrbb。QUAKE Ⅱでも数多くのモデルが制作されてきたが、ほとんどが人型だった。これほどかけ離れた姿のモデルは珍しい

通なQUAKER養成コラム

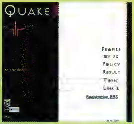
各種設定がより簡単にできる Mac用QUAKE Ⅲマネージャー

ゲーム起動時に役立つ、Mac用QUAKE Ⅲマネージャー「Abyss Q3 Manager」がリリースされた。このツールを利用することで、従来は煩雑なコマンドを入力しないとできなかったスキンの選択やバトルネームのカラーリングが容易になった。お気に入りのサーバーを登録しておくこともできる。

Abyss Q3 Manager
http://www.malice-interactive.com/aq3m/

サーバー設置を宣伝できるBBS局地的戦場登録所

QUAKE Ⅲサーバーのアドレスを告知できるBBS「局地的戦場登録所(Registration BBS)」を、HIGH-WIND氏が自身のホームページ内に開設した。個人が小規模のサーバーを設置したり、時間限定で稼動させるときの告知や、逆に新しいサーバー情報が知りたい場合に利用すると良いだろう。



QUAKE Ⅲ ARENA (HIGH-WIND氏のホームページ)
http://www.zephyr.dti.ne.jp/~highwind/quake/index.htm

映画『マトリックス』の世界が楽しめるQUAKE Ⅱ用モジュール

キアヌ・リーブス主演の映画『マトリックス』は、特撮技術をフルに生かした超人的なアクションが売りだが、これをモチーフにしたモジュール「Matrix」が公開されている。

映画と同じように壁を登ったり、高速なジャンプを使っての移動など、特殊能力を使えるようになっている。ただし、これらの特殊能力を使うとスタミナを消費するので、使いどころを考えなくてはいけない。また、弾薬をほとんど持てないシステムなので、これらの能力を駆使して一撃離脱を繰り返すような戦い方になる。

Matrix Mod
http://www.planetquake.com/kickme/matrix/

Q3でもアクションフィギュア

以前、QUAKE Ⅱのアクションフィギュアが発売されて日本のファンの間でも話題になったことがあったが、QUAKE Ⅲでもリリースされる予定があるらしい。

発売元はQUAKE Ⅱの時と同じResaurus社。現在、ニュースページでSargeモデルとGrenade Launcherの写真を見ることができる。Sargeモデルは Q3TEST Ver.1.08にも搭載されており、9月号に紹介した方法でコマンドを入力すると使用可能だ。

GA-Source
http://www.ga-source.com/all/news/bits/08+21+1999/0:53:15.shtml

つなぎ方、始め方、マナーが分かる

ネットゲーム

美しいグラフィック、リアルなサウンド、高いゲーム性を兼ね備えたネットワークゲームが目白押しのこのごろ。遊びたいけど接続方法がいまひとつ分からないというビギナーに、ここでネットワークゲームをプレイするための手順を紹介していく。これらはどのゲームにも応用できるノウハウだ。さあ、まだ見ぬ仲間やライバルの待つネットワークゲームの世界にダイブしよう。

パソコン、モデム、プロバイダーのアカウントをそろえよう

ネットワークゲームを始めるためには、以下の三つが必要となる。

① パソコン
② モデムまたはTA（ターミナルアダプター）
③ プロバイダーのアカウント

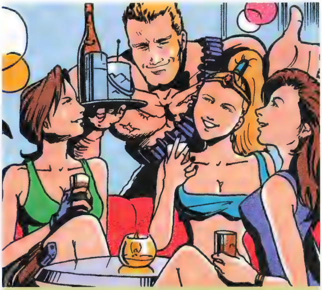
ほとんどのネットワークゲームは電話回線を常に使用するため、深夜の通話料金が固定額になるNTTのテレホーダイに加入すると電話代の節約にもなる。

お金に余裕があるならISDNを引くのもいい。ISDNを引くと通常のモデムよりも快適な速度で情報がやり取りできる上、プレイ中に電話での通話も可能だ。

サーバーにクライアントが接続するのが基本的な仕組みだ

ネットワークゲームでは、メインになってゲームを起動して動かす「サーバー」（ホストとも言う）役のパソコンが1台必要だ。それ以外のパソコン（クライアントと呼ぶ）は、このサーバーへ接続することでプレイ可能となる。数人でプレイするときは、だれか1人がサーバー役となって、まずゲームを起動。ほかのプレイヤーが接続してゲームが始まる。

サーバーの性能があまりに低いとゲームが快適に動かないこともあるので、参加者の中でいちばん性能の高いマシンをサーバーにしよう。また、人気のあるゲームではファンがゲームサーバーを設置、だれでも遊べるように開放してくれていることもある。



ネットワークゲームには、ゲームを主催し、参加者全員を楽しませてくれるホストの存在が不可欠だ

世界中のプレイヤーと時には敵対し、時には協力してゲームを進めるネットワークゲーム。人間同士のゲームプレイは実に奥が深く、プレイするたびに新しい発見がある

お勧めのネットワークゲーム

KINGPIN:LIFE OF CRIME

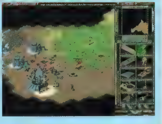
ギャングの世界をモチーフにした、飛び散る血しぶきが新鮮な3Dシューティング。マルチプレイは最大32人間でに対応し、デスマッチとチームプレイの2モードが選択可能。ユーザーの制作したマップも多数配布されている

EVERQUEST

世界中のプレイヤーと知り合える超本格的3DRPG。プレイヤー同士の協力プレイが非常に重要なシステムだ。広大な世界で、さまざまな種族や職業を選んで仲間と冒険の旅に出よう

COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN

正統派リアルタイム戦略シミュレーションシリーズ最新作。プレイヤーは戦略防衛軍GDI／テロリスト軍NODのどちらかを選択。数々のユニットを指揮してミッションの達成を目指す。開発元のWestwood Studios社の設置したロビーサーバーに接続すれば、すぐに対戦相手を見つけられる



Newbies

TCP/IP接続ができればマルチプレイはマスターできる

TCP/IPとは、インターネットに使われている情報をやり取りする方法・手順のこと。最も一般的な接続方法で、ゲームメニューでは「Internet」「インターネット接続」と表記されることも多い。インターネットのできるパソコンならTCP/IPがすでに実装されているので、特に何も用意する必要は無い。

接続は、相手の「IPアドレス」をゲーム画面に入力して行う。IPアドレスとはインターネット接続時に、それぞれのコンピューターに与えられるIDナンバーのようなもので、四つのピリオドで区切られた数字だ。これを指定することによって、サーバーを特定して接続できるのだ。

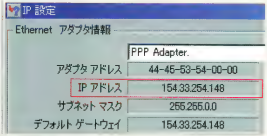
対戦手順

① ホストを決め、IPアドレスを調べる

プレイヤーの中でホスト(サーバー役のプレイヤー)を決め、インターネットに接続。ホストは自分のIPアドレスを調べる。次に、自分のパソコンに接続してもらうために、IPアドレスをほかのプレイヤーに伝えるのだが、ダイアルアップ接続を行っている場合、インターネットに接続するたびにIPアドレスが変わってしまう。通常の電話回線を使用するときは、接続を切らずに電子メールなどを利用しよう。

IPアドレスは「Winipcfg」で分かる

「スタート」→「ファイル名を指定して実行」で、「Winipcfg」と入力。すると、Windowsフォルダにある Winipcfg.exeが起動してIPアドレスが表示される。



Windowsフォルダにある「Winipcfg.exe」。デスクトップにショートカットを作成しておくのもいい。ダブルクリックするだけでIPアドレスを調べることができる

②ホストがゲームを起動し クライアントが接続する

全員にIPアドレスが伝わったら、いよいよゲームの起動だ。まず、ホスト役がゲームを起動し、マルチプレイモードを選択する。すると、ゲームによって「Create Game」「New Game」などの表示がされている。ホストでないほかのプレイヤーは「Join Game」を選択し、ホストのIPアドレスを入力すると、ゲームをはじめることができる。

「HALF-LIFE」のマルチプレイメニュー。サーバーなら「Create Game」、クライアントは「Join Game」を選択しよう

知っておきたい用語集

TCP/IP
「Transmission Control Protocol/ Internet Protocol」の略。プロトコルとは取り決め、手順という意味で、インターネットで情報をやり取りするのに使われている。

IPX
通信時に使うプロトコルの一種で、DOS全盛の時代に活躍した。ネットワークゲームではLAN接続をするときによく使われる。ただし、Windows時代になってからはTCP/IPが世界標準となり、主流ではなくなりつつある。

PING値
応答速度を数値で表したもの。小さいほど回線状況がよく、レスポンスに優れたゲームができる。ゲームにもよるが、600を超えるとコマ落ちや画面の停止が起こり、1000以上では、もはやまともなゲームとは言いがたい。Latencyという語を使うときもある。

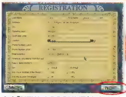
EVERQUEST をプレイするには

「EVERQUEST」(以下、EQ)は、完全ネットワーク仕様のRPGで、1人でプレイするモードは存在しない。このタイプのゲームには専用のサーバーがあり、プレイするときは必ずそこに接続しなくてはいけない。

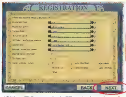
接続の仕方はbattle.netに似ており、ゲームのアイコンをダブルクリックするだけでサーバーへの接続が自動で始まる。その後プレイヤーは表示されるサーバーの中から一つを選択してプレイを開始する。「UTLIMA ONLINE」も同じシステムを採用している。

EQの場合、最初の接続時にアカウントの取得が必要になる。すべて英語である上、記入するところが大変多いので解説していこう。

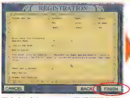
アカウントの取得方法



まず「NEW ACCOUNT」をクリックする。すると上の画面になるので、上から順番に埋めていく。ここで記入のない欄は省略してかまわない。記入を終えたら「NEXT」をクリック

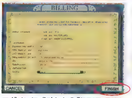


どこでEQのことを聞いたか、という質問とマシンのスペックについての記入欄。未記入でもOK



アカウントについての最重要記入欄。ゲームCDのケースについてくるアカウントキーをきちんと記入し、自分の設定したStation Name(ログインネーム)とパスワードは必ずメモしておこう

ここからはカード支払のための情報入力になる。メイン画面で「Account」をクリック。すると、この画面になるので、先ほど決定したStation Nameとパスワードを入力後、「CONNECT」を選択



ログインに成功したら「EDIT BILLING」をクリックし、この画面へ。カード番号、期限などの情報を入力していく。完了したら「FINISH」をクリックしてアカウント取得手続きは終了だ

ネットワークゲームライフを強化する便利ツール＆サービスを使いこなせ

ネットワークゲームで最も重要なのは対戦相手を探すこと。いくら自分が遊びたくても、相手がいなければマルチプレイは成立しない。ここでは、対戦相手を探すのに役立つさまざまなツールとサービスを紹介しよう。

KALI Ⅱ

KALI Ⅱ
http://www.panda.co.jp/products/kali/non_js/welcome.html

日本語チャットもできる対戦相手探しソフトの決定版!

1999年9月、KALI Ⅱのベータ版が公開された。これまで紹介していたKALI95の次世代バージョンに当たるもので、デザインも一新され、さらに高機能になった。KALIは多数のネットワークゲームをサポートする代表的なシェアウェアで、対戦相手やサーバーを探せるなど、役立つ機能が数多く詰まっている。

とりわけ便利なのが、自分のマシンにインストールされているゲームを検索し、対応したゲームサーバーを自動検出してくれる機能だ。また、ネットワークゲーマーの社交場にして情報交換の場、チャットツールとしての機能も備えている。

日本ではP&Aが取り扱っており、ユーザー登録には2,800円（税別）が必要。登録をしない場合でも、15分間という制限はあるものの、製品版と同じ機能が使用できる。

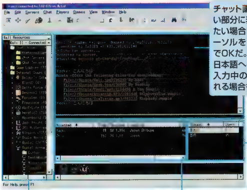
最初にするのはユーザー情報の入力

最初の起動時に、名前や電子メールアドレスなどを入力する。ほかのプレイヤーが参照できるものなので、知られたくない項目は適当に書いてもいい。すべての情報を記入したらOKを押そう。

Ver.1.99cで日本語チャットをするには

執筆した段階では、KALI Ⅱはまだベータ版のため、フォントの設定を日本語に変える必要がある。メニューのViewからDisplay PropertiesとChat Display Propertiesを選択すれば、ここから設定可能だ。

画面の見方



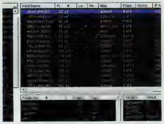
チャット画面。発言内容は、上の広い部分に表示される。自分が発言したい場合は、すぐ下の細長い欄にカーソルを置いて入力後EnterキーでOKだ。ただし、Ver.1.99cでは日本語への対応が不充分なためか、入力中の文字が別の場所に表示される場合もある

選択しているKALIサーバーにあるチャットルームと、それぞれに接続しているプレイヤー数の一覧。チャンネルは通常、ゲームごとに設置されている

現在稼働しているKALIサーバーの一覧。チャットをするにはChat Serversから接続するサーバー、チャットルームの順に選択しよう。日本人プレイヤーはTAISEN、Plala Kaliなどのサーバーに多い。ゲームサーバーの一覧を見たい場合は、Internet Gamesからタイトル名、ゲームのタイプを選ぶ

チャット画面。発言内容は上の広い部分に表示される。自分が発言したい場合は下の細長い欄にカーソルを置いて書き込み、Enterキーを押せば、OKだ。また、発言入力欄には/（スラッシュ）で始まるコマンドを入れることによっていろいろな操作ができる

ゲームサーバー一覧



左のウインドウからInternet Gamesを選択し、ゲームサーバー一覧を表示した状態。プレイヤー数、接続状況、使用マップなどが把握できる。接続したいサーバー名をダブルクリックすれば、ゲームが起動する。当然、そのゲームの製品版をインストールしていないと接続できない。ちなみに、赤字で示されているのは、使用されているマップデータを持っていないので、接続できないサーバーだ

知っておきたい利用時のマナー

プレイヤー同士で会話するときは、チャットルームにせよ、ゲームチャンネルにせよ、入退室時のあいさつはきちんとしよう。入室時は「Hi」、退室時は「Bye」や「Good Games」。英語が苦手でもこの一言だけは忘れずに。

ゲームという枠に限らず、当然のマナーであるが、親切に教えてもらったときには「ありがとう」「Thanks」を、ゲームを抜ける時も一言声を掛けてからにしたい。これは日本語だろうと英語だろうと同じだ。「次もあいつといっしょに遊びたい」と思われるパートナーとなれるかどうかは諸君の態度一つで決まるのだ。

ゲーム開始と終了時のあいさつは、乱入型の3Dシューティングでは特に忘れがち。はやる気持ちを押さえて「Hi」とタイプしよう

battle.net

STARCRAFTやDIABLOの対戦相手がすぐに見つかる

battle.netは、Blizzard Entertainment社のゲーム専用サーバーだ。battle.netには各国のプレイヤーが集まるため、すぐに対戦相手を見つけることができる。「DIABLO」「STARCRAFT」などをインストールすると、同時にbattle.net接続ソフトもインストールされる。ゲームを起動後、インターネットに接続した状態で「MULTIPLAY」→「battle.net」を選べば自動でbattle.netに接続できる。こちらは無料のサービスで、ユーザー名とパスワードを入力するだけですぐに使える。ゲームのアップデートも自動で行われるので大変便利だ。

battle.netで使用できるコマンドの一例

コマンド	効果
/whois ニックネーム	指定した人がどのチャットルームにいるかを調べる
/w ニックネーム メッセージ	指定した人にほかの人からは見えないメッセージを送る。違うチャットルームにいても使える
/join チャットルーム	指定のチャットルームに参加
/stats ニックネーム	指定した人の対戦成績を見ることができる

画面の見方

これがbattle.netの画面。左の大きなウインドウがチャットウインドウ、右が参加者リストだ。参加者の右にあるバーは通信速度を示しており、緑であれば快適だ

MSN Gaming Zone

MSN Gaming Zone
http://www.zone.com/

無料ネットワークゲームの宝庫

ネットワークゲームを楽しむなら、必ず押さえておきたいのがこのMSN Gaming Zone（以下、Zone）だ。これはマイクロソフトが提供する無料のネットワークゲームサーバーで、利用者、登録ゲーム数ともに世界最大規模。Reversi（オセロ）やトランプなど、ダウンロードするだけですぐに遊べるゲームも多い。

Zoneは英語が基本言語なので、一見とっつきにくい印象を受ける。しかし、操作自体は簡単だ。最初の登録さえ済ませれば、Zoneのサイトの必要なところをクリックしていくだけで気軽にネットワークゲームを楽しめる。ゲームはすべてのプレイヤーにとって共通の言語なのだ。

MSN Gaming Zoneで対戦できる主なゲーム

タイトル	ジャンル
QUAKE II	Action
STAR WARS : X-WING ALLIANCE	Action
RAINBOW SIX	Action
JEDI KNIGHT : DARK FORCES II	Action
MECH WARRIOR 3	Action
Age of Empires	Strategy
The Rise of Rome	Strategy
Flight Simulator 98	Simulation
Midtown Madness	Simulation

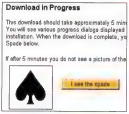
全部で100以上のゲームが用意されている

ユーザー登録の仕方

中央上の「Free Signup」を選択

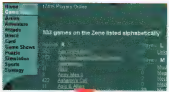
Zone Name（ハンドル名）とパスワードを入力して「Start」を押す。このとき、他人と同じZone Nameを入力していると書き直しとなる。また、スペースや日本語は使えない

電子メールアドレスを入力して「Continue」を押す。次の画面で「Start Download」をクリックすると、必要なソフトのダウンロードが始まる

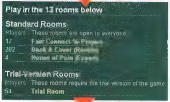


スペードの絵がダウンロードの状況を表わす。すべて見えるようになれば、完了だ

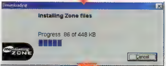
ゲームを遊ぶ方法



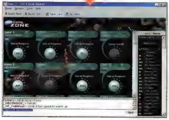
メイン画面の左端にあるメニューから、ゲームのジャンルを選択。「Game Index」を選ぶと、すべてのゲームを表示する。すると、ゲームの一覧が表示されるので、プレイしたいタイトルをクリック



ゲームを選ぶと、さらにその中にあるチャンネルが表示される。ルールや、上級／初級などによってチャンネルは分けられている。ここで好きなチャンネルを選ぼう



ロビーを表示するのに必要なソフトウェアがインストールされていない場合は、自動的にダウンロードされる



ソフトウェアが自動的に起動して、ロビー画面が表示される。右の欄はロビーに参加しているプレイヤーと回線状況の一覧。バーが赤いプレイヤーは、回線状況が良くない。ルームを選択後、「Join」や「Start」を選べばゲーム開始だ

MSN Messenger Service

MSN Messenger Service
http://messenger.msn.com/lcja/

Hotmail
http://www.hotmail.msn.com/JA/

3クリックでネットワークゲームが起動できる

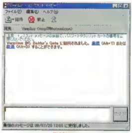
マイクロソフトが7月に発表したMSN Messenger Service（以下、MS）は、日本語でのチャットサービスが利用でき、ゲーム起動ツールとしても機能する便利なツールだ。Internet Explorerとの連携も充実している。

日本語版は、現在プレリリースのため検索機能がまだじゅうぶんに機能していないが、今後のバージョンアップに期待しよう。ユーザーとなるためには最初にHotmail のメールアカウント（○○@hotmail.com）が必要となるが、登録は無料、日本語で即座に完了するのでわずらわしさは一切ない。

使用するためには、まず上記のURLからMSをダウンロード。次に、入手したMMSSETUP.EXEをダブルクリックするとインストールされ、終了後、自動的に登録画面が開く。Hotmailのアカウントがない場合はここで登録を行う。手続き自体は通常の電子メールサービスよりも簡単で、名前、住んでいる県名、ログイン名、パスワードなどを記入するだけだ。あとは、Hotmailのアカウントを入力するだけでMSが使用可能になる。

なお、MSを使ってマルチプレイできるゲームはDirectPlayに対応したものに限られている。「Age of Empires」や「Midtown Madness」など、マイクロソフトのゲームのほとんどはプレイ可能だ。プレイできるゲームは、マシンにインストールされているとMSが自動で検出してくれる。メニューで「ツール」→「招待する」を選べばどのゲームがプレイ可能かが分かるだろう。

ユーザー名の上で右クリックしてメニューを表示させ、「招待」を選択。ここではBALDUR'S GATEを選んだ



招待されたユーザーにはメッセージが表示される。承諾をクリックしてマルチプレイの準備は完了

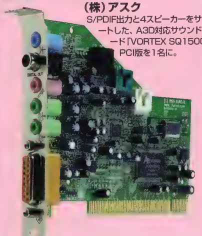
BALDUR'S GATEのマルチプレイ起動画面が起動。メインメニューからではなく、開始直前のロビー画面が表示される

PRESENT 読者プレゼント

1 高品質な3Dサウンドを実現するA3D対応サウンドカード

(株)アスク

S/PDIF出力と4スピーカーをサポートした、A3D対応サウンドカード「VORTEX SQ1500」PCI版を1名に。



2 コンパクトなデザインのハンドルコントローラー

(株)トワイライトエクスプレス

USB接続に加え、基本機能に絞ったデザインで使いやすいハンドルコントローラー「スピーディ2000」を3名に。

3 立体眼鏡eyeSCREAM

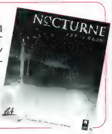
フレックス・ジャパン・トレーディング

(http://frex.com/w3d/)

Direct3DやGlide、OpenGLに対応した多くのゲームタイトルを3D映像で楽しめる「Wicked3D eyeSCREAM」を1名に。

4 (株)P&A

さまざまな超自然現象を解明する3Dアクションアドベンチャー「ノクターン」を3名に。



5 アイドス・インタラクティブ(株)

アクションの要素がフィーチャーされたファンタジーRPG「レブナント」を5名に。若き日のララ・クロフトとなってエジプトを探索する「TOMB RAIDER:THE LAST REVELATION」を5名に。

5A

5B

6 (株)マイピック

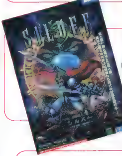
リアリティーを究極まで追求したフライトシミュレーター「FLANKER 2.0」を5名に。貿易と開拓で民族を発展させていくリアルタイム戦略シミュレーション「サガ」を5名に。

6A

6B

7 (株)セガ・エンタープライゼス

アクション性の高い戦闘システムを導入したRPG「シルバー:白銀の魔王」を3名に。



8 ツクダシナジー(株)

数十隻からなる大艦隊を率いて戦う本格派戦略シミュレーション「HOMEWORLD」を3名に。

9 エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)

リアルタイム戦略シミュレーションの王道シリーズ最新作「COMMAND &CONQUER:TIBERIAN SUN」を2名に。

10 日本ファルコム(株)

同社初の海外プロデュース作となる韓国製RPG「西風の狂詩曲」。これを記念して、製品版など同社のオリジナルグッズをプレゼント。内訳は以下のとおり。

10A 西風の狂詩曲 製品版	3名
10B「白き魔女」タペストリー	2名
10C「イースエターナル」タペストリー	2名
10D「白き魔女」ジグソーパズル	2名
10E「イースエターナル」ジグソーパズルA	2名
10F「イースエターナル」ジグソーパズルB	2名

10A

10E

10B

10F

11 (株)アンバランス

実際に遊ばれているローカルルールを多数導入した「お父さんの麻雀～ルールいろいろ編～」を1名に。

12 イマジニア(株)

主人公コナーの多彩な動作が楽しい、3DアクションRPG「キングスクエスト マスク オブ エターニティー」を1名に。

13 マイクロソフト(株)

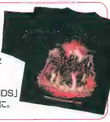
火薬の登場で、さらに激しい戦いが繰り広げられる「Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings」のロゴ入り帽子を2名に。同社のオリジナルバックパックを2名に。

13A

13B

14

戦略シミュレーションとRPGのさまざまなエッセンスが融合した「DISCIPLES:SACRED LANDS」のTシャツを1名に。



プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料請求[illegible]の上ご[illegible]11月2[illegible]は発送をもって代えさせていただきます。

海外ゲームの老舗 OVERTOP as Messe-sanohII

タイトル多数・大量在庫・日本全国通販OK／代引き・銀行振込 による お支払い可能

振込口座先
三和銀行 秋葉原支店（支店番号626）
普通 1050420 オーバートップ

お申し込みは インターネットで **www.messe-sanoh.co.jp/overtop** 又は電話で **03-3255-3500**

ONLINE SHOPPING AND RESERVATION

HOMEPAGEにて 各タイトル 予約受付中

御予約をされれば確実に手に入ります。
他のタイトル、発売日、価格等、詳しい情報はホームページをご覧ください。

バルダーズゲート 日本語版 11月発売予定
大ヒットネットワークRPG ついに日本語化
¥ホームページをご覧ください。

DARK STONE 日本語版 11月発売予定
「DIABLO」風RPGの完日版
¥ホームページをご覧ください。

Unreal Tournament 英語版・日本語マニュアル付 10月15日発売予定
遂に発売か!? 対戦ネットゲーム
¥ホームページをご覧ください。

Falcon4.0 完全日本語版 11月19日発売予定
昨年末大ヒットした「コンバットフライトシュミレーター」の完全日本語版
¥ホームページをご覧ください。

ホームページ特別商品 ベアボーンシステム
DualCPU onboardSCSI NLX Micro ATX UltraDMA66対応機など多彩な種類を取り揃えております。
¥ホームページをご覧ください。

Mobile1 Rally Championship 日本語版 11月12日発売予定
MSA公認、公式British Rally Campion。今世紀最強のラリーゲーム。
¥ホームページをご覧ください

AGE of EmpiresII 日本語版 11月26日発売予定
¥ホームページをご覧ください。

FIFA2000 英語版 10月発売予定
FIFA公認のサッカーゲーム。グラフィック・操作性かさらにパワーアップ
¥ホームページをご覧ください。

SPEC OPSII:GREEN RERETS 英語版・日本語マニュアル付
¥ホームページをご覧ください。

AMD K7 Athlon ベアボーン
CPU ファン マザーボード 電源付本体ケースのセットをお得な価格で販売中。もちろんすべてAthlon推奨パーツです。
¥ホームページをご覧ください。

NEW TITLE

REVENANT（完全日本語版）
RPGファン期待のソフト、遂に発売。壮大なストーリーの中をモーションキャプチャーで創られキャラクターが戦いを繰り広げます。すべての登場人物が日本語音声。4人までのマルチプレイヤーモード。
¥6,800

HEAVY GEARII（完全日本語版）
大ヒットゲームがついに日本語化。前作から大幅にパワーアップ!! "リアルさ"と"カッコよさ"を両立させたギアのデザイン。
¥7,400

Rainbow Six:Rogue Spear（英語・日本語マニュアル付）
リアルさと、シビアなゲーム性は今回も健在。前作、発売以降、その人気は着実に高まりつつある。今回は、「LONE WOLF」等のいくつかの新しいモードの追加や、スナイパー狙撃の進化も注目。
¥6,800

GP500（英語・日本語マニュアル付）
FIMからライセンスを受けた唯一のバイクゲーム。1998年シーズンを完全に再現。シュミレーション色も強く、リアルさもバツグン。
¥6,600

DESCENT 3（マ）	¥6,000
MECH WARRIOR 3（マ）	¥6,100
スタークラフト（J）	¥6,800
Fly!（J）	¥6,600
Civilization II Test of Time（マ）	¥6,200
Need For Speed IV（J）	¥6,600
キングクエスト（J）	¥TEL
KINGPIN（マ）	¥6,600
Dungeon Keeper 2（J）	¥7,400
HIDDEN&DANGERROUS（J）	¥6,600
HERITIC II（マ）	¥6,600
F22 Lightning III（マ）	¥6,600
西風の狂詩曲	¥6,800
インペリアリズムII（J）	¥7,200
ソウルリバー（J）	¥7,200
レイルロードタイクーン2（J）	¥7,200
カットスロート（J）	¥6,400
DRAKAN:order of the flame（E）	¥6,000

BEST SELLER GAMES

この夏の話題作 Star Wars Games
Episode1 Racer ¥5,600
ファントム・メナス ¥7,200
X-WING Alliance ¥6,400
Rogue squadron 3D ¥5,800

プリンス・オブ・ペルシャ3D（完全日本語版）
10年前、横スクロール型のアクションゲームとして大人気だった「プリペル」が3Dアクションゲームに進化して帰ってきた。前作同様、絶妙に配置されたトラップなどにより、スリリングなストーリーが楽しめます。
¥6,800

European Air War（完全日本語版）
昨年末発売され爆発的ヒットを記録したフライトゲームが日本語版で登場。最大8人までのマルチプレイ対応で、白熱するドッグファイトが可能に。
¥6,980
Fighter Squardron（完全日本語版） ¥6,600

SEGA RALLY 2 セガ・ラリー2
遂に、登場。DC版でおなじみのセガラリー2のPC版。PC版ならではのグラフィックの凄さを実感して下さい。
¥6,000

TOCA 2-REDRIVE	¥6 600
コーリン・マックレー・ラリー	¥6 600
MONACO Grand Prix Racing Simuation 2	¥4,800
MOTOR HEAD	¥3,400

MS Flight Simulator 98（J）	¥9,200
MS Combat Flight Sim（J）	¥7,800
MS用シーナリー	各種
F-22 ADF（J）	¥7,400
F-22 ADF Dessert Mission（J）	¥4,000
F-22 Total Air War（J）	¥7,400
Jane's F-15（マ）	¥6,600
Jane's WWII Fighter（マ）	¥6,600
Jane's IAF（マ）	¥6,600
Jane's FLEET COMMAND（マ）	¥6,600
M1 TANK PLATOON（J）	¥8,400
Pantzer Commander（J）	¥8,400
SPORTS CAR GT（マ）	¥5,800
Official Formula One（マ）	¥7,400
Super Bike WC（マ）	¥5,800
カーマゲドン 2 ブラッド版（J）	¥6,400
Midtown Madness（J）	¥7,800
EXPENDABLE（マ）	¥6,600
REDLINE（E）	¥6,200
WARGASM（J）	¥6,600
WarHammer:Caos Gate（J）	¥7,400
War ZONE 2000（マ）	¥6,400
Ster Trek:Birth of The Federation（J）	¥6,800
Mech Commander（J）	¥8,400
Beat Town（マ）	¥6,400
THIEF（マ）	¥6,400
Half-Life（マ）	¥6,800
Unreal（マ）	¥5,480
Quake II（マ）	¥7,400
各種ゲーム用アドオンシーナリ発売中	
TUROK 2（マ）	¥5,400
Requiem（J）	¥6,600
SPEC OPS Special Pack（マ）	¥5,400
SPEC OPS add-on（マ）	¥3,000
RAINBOW SIX GOLD（マ）	¥6,800
Aliens vs Predator（マ）	¥5,800
Ultima Online:Second Age（マ）	10月1日より新価格
UO:Game Time 2	¥4,800
Might&Magic IV（J）	¥6,000
Heroes of Might & Magic III（J）	¥6,600
MTG:Online Edition（J）	¥8,200
SIM CITY 3000（J）	¥7,200
ポピュラス III（J）	¥7,400
ジェットコースター・タイクーン（J）	¥ TEL
EVERQUEST（E）	¥7,800

(E) …… 英語版
(J) …… 日本語版
(マ) …… 英語版日本語マニュアル付

GAME Controller

Wheel Controller
〈Microsoft〉
フィードバック・ホイールの定番!
SideWinder Force FeedBack Wheel **¥24,800**

〈Logitech〉Wingman Force ¥24,800
〈Thrust Master〉Formula Force GT ¥24,800

Flight Controller
〈Microsoft〉
ジョイスティックといえば…
SideWinder
Force FeedBack Pro ¥16,800
Precision Pro ¥8,400
〈Logitech〉Wingman Force ¥17,800
〈SUNCOM〉〈Satitek〉〈CH Product〉〈TM〉 取り扱い中

Game Pad
〈Microsoft〉
SideWinder Game Pad ¥4,400
USB Free Style ¥7,980

<Gravis Game Pad>	
Stinger Game Pad（Seriaal）	¥5,800
Xterminator Game Pad	¥7,400
<Rockfire Game Pad>	
Silver Shuttle（USB）	¥2,800
Silver Shuttle（キーボード・エミュレーション）	¥4,800
<Suncom Game Pad>	
SFX	¥7,400
SFX Plus（USB）	¥3,800
<JUSTY Game Pad>	
UJP-6238（USB）	¥3,800
<スピタル産業>JOYCONT（キーボード・エミュレーション）	¥4,800

Hardware

DISPLAY

SONY 19インチ CPD-G400J
1600×1200ドットで85Hz出力可能 平面トリニトロン
¥77,600

SONY 19インチ GDM-F400
1600×1200ドットで85Hz出力可能。平面トリニトロン
¥139,800

飯山電機 19インチ A901H
ダイヤモンドトロンNF 1600×1200ドット 85Hz（ノンインターレース） AGピッチ:0.25mm〜0.27mm
¥69,800

三菱 19インチ RDF19X
ダイヤモンドトロンNF 1600×1200ドット 85Hz AGピッチ:0.25mm〜0.27mm
¥68,800

17インチモニター

〈飯山電機〉	
A702H（ダイヤモンドトロンNF）	¥38,800
〈三菱〉	
RDF17X（ダイヤモンドトロンNF）	¥38,800
〈SONY〉	
CPD-G200J（FDトリニトロン）	¥45,800
CPD-E200J（FDトリニトロン）	¥41,800
〈TOTOKU〉	
CV721X（ダイヤモンドトロン）	¥71,800
CV711R（ダイヤモンドトロン）	¥59,800

19インチモニター

三菱 RD19NF（ダイヤモンドトロンNF）	¥94,800
TOTOKU CV821X（ダイヤモンドトロン）	¥91,800

21インチモニター

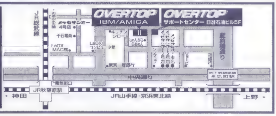
SONY CPD-G500J（FDトリニトロン）	¥159,800

15インチモニター

SONY CPD-E100J（FDトリニトロン）	¥Tel

新タイトル・現在の在庫状況はwww.messe-sanoh.co.jp/overtopでご確認下さい。

〒101-0021
東京都千代田区外神田3-11-5
TEL. 03-3255-3443
FAX. 03-3255-3494
《営業時間》
月〜金曜日 11:00〜20:00
土曜日 10:00〜20:00
日曜・祝日 10:30〜19:30

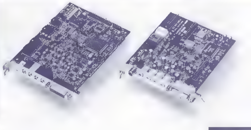


Computer Parts & Windows Games Plus
OVERTOP as Messe-Sanoh II
www.messe-sanoh.co.jp/overtop

TECHNICAL EDGE

新製品レビュー

ゲーマーの間で認知度が高まりつつある3D対応サウンドカードに、新しい定番製品が加わった。EAXで知られるクリエイティブメディアは、Live!シリーズの新パッケージを発表し、A3Dで知られるAureal社は、ダイアモンド・マルチメディア・システムズに代わって、自社ブランド製品の投入を開始した。今回は、この両メーカーの製品をとりあげ、ゲームを使った使用感を中心に、サウンドカードのトレンドについて紹介する。　文／Fakemoon



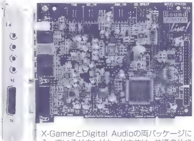
サウンドカードの2大ブランドが新パッケージを発表
Sound Blaster Live! X-Gamer／Digital Audio、Sound Blaster PCI Digital、VORTEX SQ2500／SQ1500

ゲームに最適なサウンドカードの2大ブランドから5製品が登場

　年末のクリスマス商戦に向けて、サウンドカードのモデルチェンジが行われた。今回紹介するのは、ゲームに最適なサウンドカードの代表格である、クリエイティブメディアのSound Blaster Live! X-Gamer（以下、X-Gamer）、Sound Blaster Live! Digital Audio（以下、Digital Audio）、Sound Blaster PCI Digital（以下、PCI Digital）。そして、今まではサウンドチップメーカーとして、サウンドカードをOEM供給していたAureal社が、自社ブランド製品として発表（国内販売代理店はアスク）したVORTEX SQ2500（以下、SQ2500）とVORTEX SQ1500（以下、SQ1500）の計5製品である。なお、Live!には、最上位機種としてSound Blaster Live! Platinumが発表されているが、評価時にはまだ実機が手配できなかったため、割愛した。

Sound Blaster Live! X-GamerとSound Blaster Live! Digital Audio

　Sound Blaster Live!の新パッケージとなるX-GamerとDigital Audioの二つは、カードの基盤とドライバはまったく同じ物が使われており、こと3Dサウンド対応ゲームをプレイする場合、どちらを選んでも性能的には同じであることを先に述べておく。両パッケージを比較すると、製品に添付されるゲームの数と、標準でデジタル入出力が可能かどうか（入出力端子の有無）といった部分が異なるだけだ。ただし、Digital Audioにはデジタル入出力モジュール、光デジタルインターフェースカード、音楽製作ツールなどがパッケージに含まれるため、ゲーム以外にも幅広く音楽を楽しむことができる。



X-GamerとDigital Audioの両パッケージに入っているサウンドカード本体は、共通の仕様となっている

　また、新パッケージに共通の特徴として、Live!Wareと呼ばれる専用ソフト（ドライバとアプリケーション）のバージョンが、3.0に更新されていることが挙げられる。EAXのバージョンは、2.0のままだが、MP3の曲にアニメーションを加えて、ミュージックビデオが作れる「LAVA!」、MP3エンコーディングをサポートした「Creative Digital Audio Center」などのアプリケーションソフトが新たに追加されている。また、Live!Ware 2.0には含まれていなかった、EAX 2.0対応の「Enviroment Experimence」というデモソフトが収録されており、EAX 2.0でサポートされた上下の動きによるサウンド表現をすぐに体験できるようになっている。

　Live!の新パッケージの特徴をまとめると、メインカード本体は、デジタルOUT端子が新たに装備されており、さらに、Live!Ware 3.0によってパソコンで楽しめる音楽アプリケーションのバリエーションが豊かになったといえる。また、既存のLive!ユーザーでも、Live! Ware 3.0を単体で購入することで、最新のLive!用ドライバとアプリケーションを導入することができる。

Sound Blaster PCI Digital

この機種は、Sound Blaster PCI128（1998年10月発売）の後継機種で、先ほどのLive!シリーズとは一線を画したものになっている。低価格モデルにもかかわらず、4チャンネルスピーカー出力をサポート、S／PDIF出力端子（ミニジャック形式、2チャンネル対応）を装備しており、バージョン1.0ながらEAXにも対応している。

左がSound Blaster Live! X-Gamerで右がVORTEX SQ2500。3Dサウンド対応ゲームを楽しむ場合、この両ブランドの製品を選択するのがゲーマーの新常識だ

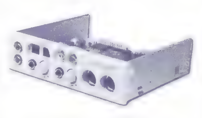
「HALF-LIFE」やUNREAL TOURNAMENTといったEAX対応ゲームをプレイしてみると、リバーブレーション効果と3Dポジショニング効果をしっかりと発揮していた。懸念していたフレームレートの低下といった事態も起こらず、逆に、Live!を利用するよりも動作が軽いと感じられるほどだった。これは、Live!の方が同時発音数や各種音響効果といった部分で、より多くの処理を行っているからだと思われる。

　ただし、EAXというAPIは、EMU10K1チップで動作させることを前提に開発されているため、どうしても互換性や再現性でうまくいかない部分がある。これはテストに使用したマシン（Pentium Ⅱ 450MHz搭載）との相性問題かもしれないが、トンネル状のマップにおいて、残響音が数多く鳴り響く場所では、いったん、残響音が鳴り始めたら、次のシーンに移動するまで鳴り続けているという不具合があった。

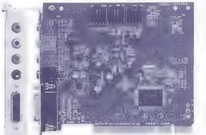
VORTEX SQ2500とVORTEX SQ1500

　1998年に、ダイアモンド・マルチメディア・システムズから鳴り物入りでデビューしたVortex2カードだが、同社がS3に買収されたことで製品戦略が見直され、Aureal社のサウンドチップを搭載したサウンドカードに代わって、ESS Technology社のCanyon3Dチップを採用したサウンドカードをリリースする予定である（コラム参照）。そこで、Aureal社が自社ブランド製品として9月に発表されたのが、SQ2500とSQ1500というわけだ。ビデオカードの世界では、スリー・ディー・エフ・エックス、ATIテクノロジー、Matrox社のように、チップとボードの両方を製造する、トータルプロデュース路線が注目を

Digita Audioには、光デジタルインターフェースカードとデジタル入出力モジュールの二つが付属しており、ほかのデジタルオーディオ機器との接続が可能となっている



最高位モデルとなるSound Blaster Live! Platinumに付属するLive!Drive Ⅱ。光デジタル入出力、同軸デジタル入出力などのインターフェイスを装備しており、パソコンの5インチベイに挿して使用する。パッケージの価格は3万2,800円



1万円を切る低価格でありながら、4チャンネルスピーカーを接続して、EAX対応ゲームを楽しむことが可能なSound Blaster PCI Digital

■主な仕様

製品名	Sound Blaster Live! Digital Audio	Sound Blaster Live! X-Gamer	Sound Blaster PCI Digital	VORTEX SQ2500	VORTEX SQ1500
サウンドチップ	EMU10K1	EMU10K1	CT5880	Aureal Vortex2 (AU8830)	Aureal Vortex2 (AU8830)
DirectSound再生数	32	32	32	32	32
DirectSound3D再生数	32	32	32	16	16
対応API	DirectSound3D、EAX 1.0／2.0	DirectSound3D、EAX 1.0／2.0	DirectSound3D、EAX 1.0	DirectSound3D、A3D 1.0／2.0	DirectSound3D、A3D 1.0
エミュレート可能なAPI	A3D 1.0	A3D 1.0	A3D 1.0	–	–
4チャンネル出力		○	○	○	○
S／PDIF出力	○（48kHz固定）	○（48kHz固定）	○（48kHz固定）	○（32／44.1／48kHz）	×
S／PDIF入力		△（オプション）	×	×	×
CD-ROM S／PDIF入力		○（48kHz固定）	×	×	×
添付ゲームソフト	ALIENS VS PREDATOR（デモ版） ミスII：ソウルブライター（デモ版）	DESCENT 3 THIEF：THE DARK PROJECT ニードフォースピード：ハイ・ステークス HALF-LIFE：DAY ONE ALIENS VS PREDATOR（デモ版） ミスII：ソウルブライター（デモ版）	なし	DRAKAN：ORDER OF THE FLAME HERETIC II LAVE ZERO	DRAKAN：ORDER OF THE FLAME
価格	2万5,800円	1万5,800円	8,800円	1万4,800円	9,800円
問い合わせ先	クリエイティブメディア TEL 03-3256-5577			アスク TEL 03-5215-5650	
URL	http://www.creaf.co.jp/			http://www.ask-corp.co.jp/	

集めているが、サウンドカードの世界でも同じことがいえそうだ。

今回評価に使用したSQ2500は、ダイアモンド・マルチメディア・システムズのMonsterSound MX300やメルコのSDP-AU30と同じVortex2チップを利用したサウンドカードであり、ドライバも開発途中のものということで、新しい技術の投入というわけではなかった。しかしながら、カード自体にS／PDIF出力端子を装備するなど、いくつかの新たな試みが行われている。ただし、A3DサウンドをS／PDIF経由で出力することは、SDP-AU30と同様に不可能だった。

Vortex2チップといえば、A3D 2.0に対応したサウンドチップだが、A3Dの強みである3Dポジショニング効果に関しては、最強のサウンドカードといえるだろう。特に、HALF-LIFEやUNREAL TOURNAMENTなどの3Dシューティングにおいては、目を閉じていても相手がどこにいるのかが判断できるほどの再現性を持ち、A3Dを利用することによって、対戦相手よりも有利な状況で戦うことができる。ただし、10月時点のドライバ（Ver.4. 06.2036）の完成度はあまり高くなく、Webで公開されている最新ドライバ（Ver.4.06. 2040）でさえ、システムの運用中にブルーバック画面になるなどの弊害が報告されている。今後配布が予定されているEAX対応ドライバのリリースと併せて、さらに安定したドライバを供給してもらいたいというのが本音だ。

下位モデルのSQ1500については、原稿執筆時にサンプル版の手配が間に合わず、主な仕様だけをまとめておいた。搭載しているサウンドチップがVortex（AU8810）で、A3D 1.0に対応しているため、ダイアモンド・マルチメディア・システムズが販売しているSonic Impact S90と同等のスペックということになるが、4チャンネルスピーカーをサポートしていること、S／PDIF端子を装備している点が異なる。

そのほか、Aureal社は、A3D 3.0の開発に着手していることを明らかにしており、これは今後、同社がリリースする新チップ（Vortex3）に対応したものになる予定だ。1999年内には、製品が発表されるため、対応ゲームの開発と併せて、動向を注目したいと思う。

EAX 2.0に対応したROGUE SPEARで空気の流れを音で感じる

ここで、3Dサウンド対応ゲームを使って、各サウンドカードの印象を紹介しておく。まずHALF-LIFEについては、Live!、PCI Digital、SQ2500のいずれも、強力な3Dサウンドを奏でてくれる。APIの特徴として、Live!は緊迫した雰囲気を、PCI Digitalは軽快な動作を、SQ2500は強力なポジションニング効果を得意としている。ただし、私が使っているパソコンでは、SQ2500の使用時に、時々システムダウンを伴うエラーが起こり、ゲーム自体を安心して楽しむことができなかった。ただし、これは評価版のドライバを使っていることによるもので、製品版では不具合が解消されているものと思われる。また、PCI Digitalについては、先ほど述べた残響音がいつまでも鳴り響くという不具合が起こった。

UNREAL TOURNAMENTでは、いずれのサウンドカードを使用しても満足な結果を得られ、各カードの個性そのものがうまく再現できていた。特に気に入ったのはPCI Digitalだ。基本スペックはいちばん低いものの、BOT対戦時の軽快感はすばらしく、ワンランク上のビデオカードに買い換えたのかと錯覚するほどだった。爆発音などの重低音も、EAXの効果によって、満足のいくレベルに達している。

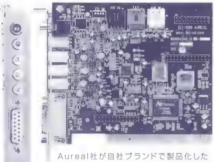
EAX 2.0に対応したRAINBOW SIX：ROGUE SPEARでは、Live!を利用することによって、現場の緊迫感や、ドアを空けたときの空気の流れさえも感じることが可能だが、残念ながらDirectSound3DやEAX 1.0の環境（PCI DigitalとSQ2500）では、ここまで感じることができなかった。

サウンドカードは機能の向上よりもアプリケーションの多様化にシフト

今回の新製品レビューは、クリエイティブメディアとAureal社という、2大メーカーから新ラインナップが発表されたことを受けて評価を行ったが、率直なところ、3Dサウンドの環境は1998年からそれほど進化しているとは感じられない。もっとも、これはサウンドカード側の能力（ドライバを含めて）が1998年末の段階で、ある程度のレベルに達しており、あとはそれに対応するゲームが出そろうのを待つという状況にあったからである。ハードがいくら進化しても、ソフトがついてこなくては意味がない。特に、ゲームの開発は時間がかかるものであるため、"待ち"の状態が長かったのかも知れない。従って、サウンドカードメーカーはEAXやA3Dに新機能を少しずつ加え、デジタル入出力やMP3への対応といった、ユーザーからのニーズが高い機能やアプリケーションソフトを付加していく方向で製品を企画している。

特に、クリエイティブメディアはその傾向が強く、個人ユーザーが求める幅の広い要求をすべて満たしていくようなラインナップ（MP3などのデジタル音楽やMIDI機能）を強化している。しかも、ゲーム用途向けに製品化されているX-Gamerでさえ、上位機種と同等のアップグレードオプションが用意されているなど、なかなか面白い戦略を取っている。

SQ2500とSQ1500については、10月中旬ごろには販売が開始される見込みだが、3Dシューティングが好きなゲーマーにとっては、まさに最適なサウンドカードになるだろう。製品のサポートは代理店のアスクが行うため、安心して購入でき、日本語へのローカライズを含め、A3D 3.0対応製品の早期のリリースにも期待したいと思う。


Aureal社が自社ブランドで製品化したVORTEX SQ2500。基本的な機能はMonsterSound MX300と同じだが、S PDIF端子を標準装備している点が異なる

ダイアモンド・マルチメディアがMonsterSound MX400を発表

本文中でも触れたが、ダイアモンド・マルチメディア・システムズは製品戦略を見直し、新たにESS Technology社のCanyon3Dというサウンドチップを搭載したMonsterSound MX400を発表した。対応APIは、DirectSound3D、A3D 1.0、EAX 1.0／2.0、I3D level2となっており、ゲーム用途に最適な仕様となっているのが特徴だ。

また、同製品に装備したS／PDIF端子によってDolby Digitalの出力が可能で、5.1チャンネルスピーカーを接続して、パソコンでDVDを楽しむことができる。このほか、4チャンネルスピーカーや4.1チャンネルスピーカーの接続も可能で、これまで同社が販売していたMonsterSound MX300以上の機能を実現している。店頭予想価格は99ドル（日本での価格は未定）で11月に出荷される予定だ。

■主な仕様

製品名	Monster Sound MX300
サウンドチップ	Canyon3D
DirectSound再生数	32
DirectSound3D再生数	32
対応API	DirectSound3D、EAX 1.0／2.0、A3D 1.0、I3D level2
4チャンネル出力	○
S／PDIF出力	○（Dolby Digital対応）
添付ソフト	SLAVE ZERO TEST DRIVE2 OFF ROAD Zoran Soft DVD RioPort Audio Manager
発売時期	1999年11月
市場予想価格	$99

SECRET FILE #00054

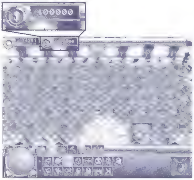
ダンジョンキーパー 2

メーカー：エレクトロニック・アーツ・スクウェア

究極の魔法！ “錬金術”を自在に使え

ヒーローを倒すため、最強のダンジョンを作り上げるこのゲーム。各施設を設置するには、まず岩の中にある金塊を掘り出すことが必要だ。“限られた金塊をいかに効果的に使うか”がこのゲームの肝なのだが、ダンジョンの王が家計をやりくりしているみたいで少し情けない。

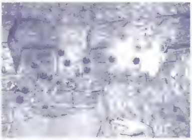
そこで、取っておきのチートを紹介しよう。まず、Ctrlキー、Altキー、Cキーを同時に押す。きちんと入力されると扉が開くときのような効果音が鳴るので、確認したら「show me the money」とタイプする。この時、単語の間にSpaceを忘れずに入力しよう。また、コマンドの入力中にホットキー（例：Mキーで全体マップ表示）の効果が現れるが、気にしないで入力していい。なお、入力中の文字はどこにも表示されないが、成功したときやタイプミスしたときは効果音が出て知らせてくれる。以降、コマンドを入力するたびにCtrlキー、Altキー、Cキーの同時押しが必要になる。



ゲーム開始後、いきなり宝物庫を作って「show me the money」を実行した。まだ金塊を掘っていないのに、こんなに大金持ちになってしまうのだ。やはり魔法は錬金術に限る

ダンジョンキーパー 2のチートコマンド一覧

show me the money	ゴールドを増やす
now the rain has gone	全マップを表示する
feel the power	現在いる全モンスターのスキルを10に上げる
this is my church	すべての部屋が設置可能になる
fit the best	すべての部屋とトラップが設置可能になる
i believe its magic	すべての魔法を取得する
do not fear the reaper	現在の面をクリアする
ha ha thisaway ha ha thataway	マナを10万増やす



「feel the power」を実行したところ。全モンスターのレベルが10になっているのだ。訓練所も無し、敵との戦闘も経験しないうちから最強の軍団が作れてしまうのだ

いかさま野郎 チートコマンダー CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00055

FORCE21

メーカー：マイクロマウス

あらゆる森林を荒野に変える枯葉剤チート

「FORCE21」の楽しみは、かくれんぼに通じるところがある。建物や地形の起伏は、隠れながら行動するときには便利だが、最短距離を急行するときや、敵が隠れているときには邪魔。そこで、マップに置かれた木をすべて消去してしまうコマンドを紹介しよう。ゲーム中にEnterキーでコマンドラインを表示し「amazon」とタイプして、ふたたびEnterキーを押すのだ。すると、森林に隠れていた敵がすべて見えるようになる。ただし、CPU側からも発見されやすくなってしまうようなので、この効果がゲームに有利かどうかは疑問。むしろ、どんなマップも荒野マップに変える技だと思えばいい。

同じ要領で、被弾したときの煙を消すコマンドや雲を消すコマンドもある。

「amazon」コマンドを使って森林を消去すると、遮へい物のない荒野での戦いになる。常に移動して被弾を防ぎながら戦うので、かなりスピード感のある展開となるのだ

「avatar」では、人工物のすべてに四角いワイヤーをかぶせてしまう。敵や目標となる建物が発見しやすくなるだろう

FORCE21のチートコマンド一覧

amazon	森林を消去する
avatar	車両と建物の周りに黄色いワイヤーフレームを付加
london	雲を消す
hasselhoff	ミッションを失敗して終了させる
ispy	戦闘時の煙を消す
polytheism	無敵モード。ただし、敵も無敵になる
killenemy	すべての敵を破壊する
grid	地面のグリッドラインを表示する
chessmatch	すべての敵をレーダー表示する
stratperspective	視点を切り替える
novictory	勝敗結果を表示しない
hurt	自滅コマンド
chillout	車両が動けなくなる
seattle	地平線を消す
gameoverman	ミッションを成功して終了させる

ヒドゥン&デンジャラス

メーカー：ズー

敵兵士に乗り移って、その行動を監視せよ

このゲームのテーマは“中国とカザフスタンを舞台とした世界大戦”。戦闘を有利に展開するコマンドがいくつか用意されているが、シリアスな設定には似つかわしくない、笑えるコマンドも発見できた。チートコマンドの入力方法は、メインメニュー画面の状態で「iwillcheat」とタイプしておき、ミッション遂行中にコードを入力するという簡単なものだ。

例えば、「enemyf」をタイプすると、敵の視点に切り替えられる。残念ながら敵兵士を操作することはできないが、巡回しているコースとタイミングが分かるのでぐっと有利になるはずだ。コマンドを入力するごとに別の敵兵士に切り替わるので、全員の配置や行動状態が把握できる。味方の操作に戻りたいときは、Tabキーで通常のメンバー切り替え操作を実行する。

また、「resurrect」を使えば、死亡した仲間を生き返らせることができる。ただし、左下のステータス表示は死亡を示すガイコツマークのままだし、生き返る瞬間の動きもゾンビがよみがえったような印象で面白い。

笑えるコマンドの筆頭は、ほかのゲームにもしばしば登場するビッグヘッドモード「funnyhead」。2頭身の特殊部隊が真剣に戦闘する姿はコミカルだ。某アクションゲームの女冒険家の名前を入力する「laracroft」は、兵士を女性に変身させる。そのキャラクターからの視点では、どんな姿になったか分かりにくいので、ほかのメンバーに切り替えて観察しよう。お世辞にも、あのゲームの主人公に似ているとは言えないようだ。

ヒドゥン&デンジャラスのチートコマンド一覧

iwillcheat	チートモードオン
quickload	セーブしたゲームを呼び出す
nohits cantdie	無敵モード
goodhealth	体力を100%回復する
openalldoor	すべての入り口を開ける
allitems allloot	すべてのアイテムが使用できる
killthemall	すべての敵を殺す
showtheend	エンディングムービーを映し出す
gamedone	ミッションを成功して終了させる
gamefail	ミッションを失敗して終了させる
resurrect	味方を生き返らせる
funnyhead	ビッグヘッドモード
enemyf	視点を的兵士のものに変える
debugdrawvolumes debugdrawwire	ワイヤーフレームを表示する
playercoords	現在のポジションを表示する
laracroft	女性兵士に変身する

最初のステージで「enemyf」を使ってみる。鉄橋周辺に、かなりの数の兵士が銃を持って巡回していることが分かった

「resurrect」で死亡した味方を復活させた。格好よくポーズを取っているものの、左下のステータス表示はガイコツのままだ

ビッグヘッドモード「funnyhead」で仲間にポーズをとってもらった。コミカルと言うより、決死の表情が拡大されて不気味かも

左右が「laracroft」を使って女性兵士に変更した状態。体型は変わらないせいか、ゴツイ手との組み合わせがオカマっぽくておかしい

すべての疑問に答えます

GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

Q 「HALF-LIFE」関連のWebサイトを見ると、「COUNTER-STRIKE」というモジュールの話題で盛り上がっているのですが、どんな内容なのでしょうか？　使い方も教えてください。

（栃木県・皆川亮司）

RifleでTerroristの陣地を狙う狙撃兵。多くの武器が追加されている上、スキンも専用のものがインストールされます

「buyweapon」で、武器購入メニューを表示させたところ。購入するジャンルを選ぶと、機種と値段が表示されます

COUNTER-STRIKEの主なコマンド

コマンド	効果
buyammo	弾丸を購入
buyitem	アイテムを購入
buyweapon	武器を購入
nightvision	暗視カメラのオン／オフ
showplayerinfo	現在の自分の資金や状態を表示

A 「COUNTER-STRIKE」は「HALF-LIFE」のチーム戦用モジュールです。武器のデータをリアルなものに変えて戦略性を追求し、テロリストの野望を阻止することが目的となります。「RAINBOW SIX」や「SPEC OPS」などに似たモジュールだと言えるかもしれません。ただし、「HALF-LIFE」がベースなので、ジャンプを使えたり、派手な銃撃戦が展開されるなどアクション性も高く、プレイは熱くなるでしょう。舞台は現代で、武器やアイテムもすべて実在するものをモチーフにしています。

チームはCounter-Terrorists（テロ対策部隊）とTerroristsに分かれて戦います。Counter-Terrorists側の目的は人質を助けることで、Terrorists側は人質を奪われないように敵を全滅させなくてはいけません。敵を倒したり、人質を救出するごとにポイントが加算され、その合計によって勝敗が決まります。暗いマップが多いので、Nightvisionを上手く使うことが勝利につながります。

また、所持金を使って新しい武器やアイテムを購入できることも特徴です。開始時は一文無しですが（サーバーによって違う場合もあります）、ゲームに勝利すると徐々に増えていきます。一度に持てる武器は一つだけなので、地形やチーム内での役割などを考えて購入しましょう。ライフルで遠くから援護し、別のプレイヤーがせん光弾で敵の目をくらまして突撃するなど、「TEAM FORTRESS CLASSIC」とは一味違ったチーム戦が楽しめるモジュールと言えます。

武器はPistol、Sub-Machine Gun、Rifle、Shot gun、Machine Gunなどがあり、購入する以外に落ちているものを拾うこともできます。プレイに必要なコマンドの一覧を載せておきますので参考にしてください。

使用方法は簡単で、まず必要ファイルを入手してインストールを行います。次に、ゲームを起動後、Internet Gamesで検出されるCOUNTER-STRIKEサーバーに接続するだけで楽しむことができます。なお、現在の最新バージョンはbeta3.1です。

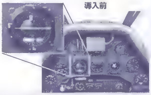
（i pooh）

Counter-Strikeホームページ
http://www.counter-strike.net/

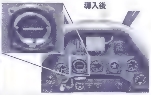
Q 「ヨーロピアンエアウォー」のコックピットのデザインを変更するファイルを、海外のファンサイトで配布しているのですが、使い方が分かりません。また、お勧めのデータがあれば教えてください。

（石川県・五代雄一）

導入前



導入後



配布されているコックピットのデータを導入したところ。モノクロの画面写真なので分かりませんが、盤面の色が茶色から青に変わっています。また、計器のデザインも変化しています

画面は、ドイツ軍のFw-190Dに日の丸を付けて大日本帝国軍仕様にアレンジしたもの。この程度なら10分程度の作業で完成できます

A 「ヨーロピアンエアウォー」（以下、EAW）は、ゲーム中のテクスチャーを簡単に変更することができます。質問にあるコックピットもそうですが、機体の外観、さらに地形データまでカスタマイズ可能で、Web上では数々のデータが配布されています。

使用方法ですが、まず入手したファイルを解凍し、出来上がったフォルダを見てください。PCX形式か、TPC形式のファイルがあるはずです。TPCで配布している場合は、ファイルをすべてEAWをインストールしたフォルダにコピーするだけです。

難しいのが、PCXで配布されている場合です。この場合は、「PICPAC」というソフトウェアを新たにダウンロードする必要があります。これは、PCXからTPCファイルへ変換を行うツールです。使い方は、PICPAC.EXEと同じフォルダに目的のPCXファイルを入れ、MS-DOSプロンプトから、

PICPAC.EXE -p ファイル名.PCX ファイル名.TPC

と入力することでTPCに変換できます。

ただし、筆者の調べた限り、劇的に変化するコックピットパネルはありませんでした。大部分が既存のパネルの色合いを調節したり、文字盤をシャープにしたりといった程度のデータです。海外ではむしろ、機体テクスチャーの作成、配布がはやっています。簡単に作成可能なので、こちらの方が面白いでしょう。PICPACに標準の機体テクスチャーをPCXファイルに変換したものが同梱されているので、これをフォトショップなどのグラフィックツールで編集すればいいのです。ただし、ぼかしなどの機能を使う場合はRGBカラーに一度変換して編集し、完成したら256色に戻してから保存する作業が必要になります。

（Warren大尉）

PICPAC
ftp://ftp.combatsim.com/utilities/eawPICPAC.zip

Outrage Entertainment社のホームページを見ると、「ディセント 3」に三つのNew Level Setが登場したとあります。ダウンロードできるようになっていますが、このLevel Setは、どのように使用するのでしょうか？
（東京都・若林謙一）

「ダンジョンキーパー2」のBonus Packが公式ホームページ上にありますが、具体的にはどのような機能が追加されるのでしょうか？
（香川県・市川祐司）

ディセント3

「ディセント3」のNew Level Setとは、マルチプレイ専用の追加マップデータのことです。日本語版でも問題なく使用できますが、追加マップを使用したゲームでは、参加者全員がそのマップデータを持っている必要があります。導入方法は、以下のとおりです。

①まず、使用したいマップデータをダウンロードし、任意のフォルダに解凍

②MN3形式のファイルができるので、これをディセント3がインストールされているフォルダの下にある、「missions」フォルダにコピー

これで、マルチプレイの追加マップがプレイ可能になります。執筆段階では、三つのLevel Setが公開されており、それぞれ利用できるゲームモードが異なります。ChaosがEntropy、MayhemがMonster Ball、HavocがCTFとAnarchyに対応したマップのセットです。特に、Parallax Onlineなどの対戦サーバーではAnarchy系のゲームが多く遊ばれているので、現在ではHavocマップを使ったゲームの人気が高いようです。

また、Descent 3 Level Editorという、マップを自作するためのツールも公開されています。海外の著名なディセント 3関連サイトでは、そのツールでユーザーが作成したマップが配布されています。このユーザーマップも、かなりの割合で対戦に利用されているようです。

なお、Parallax Onlineでは、対戦時にそのゲームで使用しているマップデータを持っていない場合は、自動的にダウンロードできます。ただし、この方法では時間がかかることが多いので、あらかじめ導入しておくことをお勧めします。　（木下吾一）

New Level Setのダウンロードページ
http://www.outrage.com/patch11us.htm
Descent 3 Level Editor（ベータ版）
http://www.outrage.com/files/editor/d3edit092.exe
自作データを公開しているページ
http://www.descent3d.com/

Level Setを導入すると、マルチプレイで新たなマップが選択可能になります

Havocは特徴的な地形ばかりの6ステージで構成されています。柔軟な戦略が必要になるでしょう

Parallax Onlineを利用してマルチプレイを行うと、持っていないマップをその場でダウンロードすることもできます

ダンジョンキーパー 2

現在、ダンジョンキーパー 2（以下、DK2）の公式サイト）では三つの「Bonus Pack」と呼ばれるファイルを公開しています。これらは追加マップで、日本語版でも使うことができます。なお、同じサイトで公開されているDK2のVer.1.51アップデートパッチは英語版専用なので、日本語版では使用できません。ご注意ください。

さて、三つあるBonus Packですが、それぞれ以下のような内容になっています。

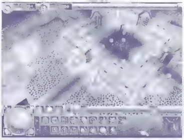
Bonus Pack 1

4人プレイヤー用のマップ「Olympia」が追加されます。中央にあるゲートの争奪戦が非常に熱いマップです。マルチプレイ用として使えるのはもちろん、CPU相手のシングルプレイマップとしても使用できます。

Bonus Pack 2

CPUプレイヤーを2人まで設定可能なシングルプレイ用マップ「Trap Time」が追加されます。プレイヤーは、この2人のCPUプレイヤーと、ヒーロー軍団の陣地に挟まれて、同時多角攻撃を受ける羽目になります。難易度の比較的高いマップです。

Bonus Pack 2で追加される「Trap Time」は、四方を敵に囲まれたシングルプレイ専用マップです。あらゆる方位からの攻撃に対処する判断力が必要となるでしょう


Bonus Pack 3で追加されるマップ「Furnace」の1シーン。牢獄に捕らわれている高レベルのミストレスを味方に付ければ戦いが有利になるでしょう

Bonus Pack 3

マルチプレイ、シングルプレイ用として使用可能な2プレイヤー専用マップ「Furnace」が追加されます。中立的な立場をとるヒーロー軍団を挟んで二つの軍勢が対立する構図になっており、倒したヒーロー軍兵士をいかに早く、多く洗脳して味方に付けられるかが重要になります。

いずれのBonus Packも、実行するだけでインストールされます。なお、複数のインストールを行う場合は、作業が完了するごとにWindowsを再起動した方がいいようです。　（西川善司）

ダンジョンキーパー 2公式サイトのダウンロードページ
http://dk2.ea-europe.com/uk/dk2/content/downloads/index.html

疑問、質問は編集部まで電子メール（information@play-online.com）もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

付録CD-ROMで実体験 ネットワークゲーム体験版の使い方

CD-ROMの収録内容

ROOT

3D ULTRA TRAINTOWN	3D ULTRA LIONEL TRAINTOWN
BATTLEZONE2	BATTLEZONE Ⅱ
DARKAGES	DARK AGES
DELTA FORCE2	DELTA FORCE 2
DISCIPLES	DISCIPLES：SACRED LANDS
DRIVER	DRIVER
HOMEWORLD	HOMEWORLD
LEMMINGS REV	LEMMINGS REVOLUTION
NFK	NATURAL FRAWN KILLER
NOCTURNE	NOCTURNE
ODN	ODN接続サインアップキット
R6ROGUESPEAR	RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR
SLAVE ZERO	SLAVE ZERO
TRIBES	TRIBES
UNREAL TOURNAMENT	UNREAL TOURNAMENT
WARTORN	WARTORN
WINZIP	WINZIP

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。また、マークはネットワークプレイに対応していることを表します。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について

収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームはFM-Vシリーズなど一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について

付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて

各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について

収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて

収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

サポートについて

収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて

収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について

CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

ピックアップタイトルプレイガイド

最新ゲームタイトルの体験版の中から、本誌が自信を持ってお勧めするタイトルを紹介します。主要な操作キーの解説をご覧になった上で、ぜひプレイしてみてください。

3Dシューティング UNREAL TOURNAMENT

美麗なグラフィックと快適なマルチプレイを兼ね備えた「UNREAL TOURNAMENT」。収録したデモ版でも、マルチプレイがサポートされている。また、シングルプレイではBOTを相手にしたデスマッチを楽しむことが可能。スピーディーな攻防が繰り広げられ、非常にスリルに満ちた作品だ。

インストール方法
①付録CD-ROMのUNREAL TOURNAMENTフォルダに収録されている[UTDEMO338.EXE]をダブルクリックしてください。

※この体験版をDirect3Dモードでプレイするには、DirectX 7.0が必要です。インストールされていない方は、http://www.microsoft.com/japan/directx/homeuser/downloads/default.aspよりダウンロードし、インストールしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「Options」→「Preferences」→「Controls」で変更可能です。

↑キー	前進
↓キー	後退
←キー	左並行移動
→キー	右並行移動
Ctrl、Spaceキー	ジャンプ
マウス左クリック	攻撃
マウス右クリック	第2攻撃
0～9キー	武器選択
F6キー	クイックセーブ
F7キー	クイックロード
F9キー	スクリーンショット撮影
Tキー	パブリックチャットメッセージ送信
Rキー	チーム内でのチャットメッセージ送信
Fキー	死んだふりをする

コンバットアクション DELTA FORCE 2

アメリカ陸軍の対テロ特殊部隊「デルタフォース」を題材にしたコンバットアクション。パラシュート降下で広大な戦場に到達した時点で、戦いはすでに始まっている。スナイパーライフルをはじめとする各種武器をうまく活用して、任務を遂行するのだ。

インストール方法
①付録CD-ROMのDELTA FORCE2フォルダに収録されている[DF2DEMO0.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「Settings」→「Keyboard Mappings」で変更可能です。

↑キー	前進
↓キー	後退
←キー	左並行移動
→キー	右並行移動
Deleteキー	立つ
Endキー	かがむ
Spaceキー	ジャンプ
マウス左クリック	攻撃
マウス右クリック	狙撃モード
1～9キー	武器選択
F2キー	1人称視点
F5～F7キー	外部視点
Cキー	マップ表示

コンバットアクション RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR

「RAINBOW SIX」シリーズの最新作。新たにスナイパー(狙撃兵)が追加され、編み出す戦略にも幅が生まれた。また、敵／味方双方のAIも改良され、より人間的な行動を見せるようになっている。特殊部隊による強行突入の緊迫感を存分に味わおう。

インストール方法
①付録CD-ROMのR6ROGUESPEARフォルダに収録されている[ROGUESPEARDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「OPTIONS」→「REMAP KEYS」で変更可能です。

Wキー	前進
Sキー	後退
Aキー	左並行移動
Dキー	右並行移動
Cキー	かがむ
左Shiftキー	スナイパーモード
F1キー	視点切り替え
Tキー	マップ表示
Zキー	弾薬交換
マウス左クリック	攻撃
Nキー	武器切り替え
Spaceキー	登る、開く

3Dアクション TRIBES

チーム戦の楽しさを堪能できる「TRIBES」。このデモ版では、インターネット上のサーバーを自動検知できる。手軽にチームメイトを見つけることができるので、協力プレイの面白さを実際に体験してみよう。

インストール方法
①付録CD-ROMのTRIBESフォルダに収録されている[TRIBESDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「OPTIONS」で変更可能です。また、この体験版はマルチプレイ専用です。シングルプレイモードは無いのでご注意ください。

Wキー	前進
Sキー	後退
Aキー	左並行移動
Dキー	右並行移動
マウス右クリック	JetPack
マウス左クリック	攻撃
Cキー	マップ表示
Vキー	チャットメッセージ送信
Eキー	ズーム
Rキー	視点切り替え
Spaceキー	ジャンプ
1～9キー	武器選択

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

3Dアクションアドベンチャー NOCTURNE

ゴシックホラーの雰囲気が漂う本作には、狼男や吸血鬼などのモンスターが、美しく、そして不気味に描かれたグラフィックで登場する。デモ版には、ゾンビが登場。プレイヤーは、人々を恐怖から救うなぞの男“ストレンジャー”となって、さまざまな超自然現象を解明しなくてはならない。

インストール方法

①付録CD-ROMのNOCTURNEフォルダに収録されている[READMEJ.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「OPTIONS」→「Control Options」→「Customize Keys」で変更可能です。

↑キー	前進
↓キー	後退
Zキー	左へ並行移動
Xキー	右へ並行移動
←キー	左を向く
→キー	右を向く
Spaceキー	武器発射／アクション
Dキー	武器を構える／しまう
Cキー	ジャンプ
F1キー	操作一覧表示
F6キー	クイックセーブ
F9キー	クイックロード
F11キー	画面を明るくする

その他収録ソフトのインストール方法

3D ULTRA LIONEL TRAINTOWN

①付録CD-ROMの3D ULTRA TRAINTOWNフォルダに収録されている[TRAINTOWNDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

BATTLEZONE Ⅱ

①付録CD-ROMのBATTLEZONE2フォルダに収録されている[BZIIDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

DARK AGES

①付録CD-ROMのDARKAGESフォルダに収録されている[DARKAGES_KEY.EXE]をダブルクリックしてください。

DISCIPLES:SACRED LANDS

①付録CD-ROMのDISCIPLESフォルダに収録されている[DEMOSETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

DRIVER

①付録CD-ROMのDRIVERフォルダに収録されている[DRIVERDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

HOMEWORLD

①付録CD-ROMのHOMEWORLDフォルダに収録されている[HWDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

LEMMINGS REVOLUTION

①付録CD-ROMのLEMMINGS REVフォルダに収録されている[LEMMINGS_REV_DEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

NATURAL FRAWN KILLER

①付録CD-ROMのNFKフォルダに収録されている[NFK-DEMO-BETA.EXE]をダブルクリックしてください。

ODN接続サインアップキット

①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[ODN SIGNUP.EXE]をダブルクリックしてください。

SLAVE ZERO

①付録CD-ROMのSLAVE ZEROフォルダに収録されているSETUPフォルダ内の[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

WARTORN

①付録CD-ROMのWARTORNフォルダに収録されている[WARTORNBETADEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

WINZIP

①付録CD-ROMのWINZIPフォルダに収録されている[WZ70J.EXE]をダブルクリックしてください。

※このプログラムは、ZIP形式で圧縮されたファイルを解凍するために必要です。ZIPファイルを解凍するツールをお持ちでない方はインストールしておいてください。

Play Online MAC館

Voodoo3 2000 PCIのMac用ドライバが、このたびリリースされた。本来Windows用に発売されたビデオカードに対して、後からMac用の公式ドライバがリリースされるケースは非常に珍しい。今回は、その使用方法を紹介しよう。　文／nao

第10回 Voodoo3 2000 PCI

ついにVoodoo3がMacで使用可能に

インストール方法と注意点

今回リリースされたドライバは、まだベータバージョンだが、スリー・ディー・エフ・エックス開発による公式なドライバである。インストールするためには、以下の手順が必要になる。

① ビデオカードを入手する。使用できるのはVoodoo3 2000 PCIだけだ。WindowsではAGP版が主流なので、しばらくすると入手が困難になるかもしれない。在庫のあるうちに購入しておこう。カードが手に入ったら、本体の空いているPCIスロットに装着する。この時点では、まだモニターへはつながない

② 次に、同社のサイトからVoodoo3 Macintosh OS 8.x Beta Driversを入手。ダウンロードしたファイルを解凍すると、画面1のような内容となっている。「ROM」フォルダを開き、中にあるFlashROMVoodoo3というアプリケーションを起動する

③ FlashROMVoodoo3を使って、Voodoo3 2000 PCIのBIOSを書き換え、MacOSにビデオカードとして認識させる。使い方は以下を参照してほしい。設定が終わったら電源を一度切ろう

FlashROMVoodoo3の使い方

起動すると、Voodoo3がきちんと装着されていれば、そのスロット番号を自動的に検出してコンソール画面に表示する。画面2のコンソール画面では、2行目の番号"1"がそれだ。これをまず入力し、これ以降の質問にも"y"か"n"で答えていく。ここで気を付けなければいけないのは、必ず書き換える前のBIOSのイメージを退避させおくことだ。なお、書き換える対象のイメージファイルの名称としては、この場合は、「Voodoo3-8-10-1999.rom」と入力すればいい。

書き換えに成功し、元のイメージがセーブできれば、画面3のような出力となっているはずだ。「--> into Extensions Folder」の内容(画面3)をシステムフォルダにコピーし、ここでいったんMacの電源を切る。

④ 元からのビデオカードをPCIスロットから抜き、そこにVoodoo3を入れる。この作業をしなくてもVoodoo 3は利用できるが、B&W G3はRAGE 128が装備されているPCIスロットが66MHz、そのほかのPCIスロットは33MHzなので、入れ替えた方が快適に動作する

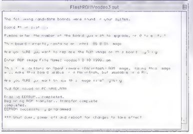
⑤モニターにVoodoo3をつないでマシンの電源を入れる

さて、マシンは問題なく立ち上がっただろうか。認識されているかどうかを確かめるには、ゲームを起動してみるのがいちばんだ。試しに「UNREAL」で設定を見てみよう。これまでGlideを利用していなかった場合は、警告が表示されて、ソフトウエアレンダリングモードで起動してしまう。Advanced Optionsから、DriversのGameRenderDeviceで3dfx Glide for Macintoshに設定できれば認識されたことになる(画面4)。変更を有効にするには、いったんUNREALを終了し、また起動する必要がある。

画面1

Voodoo3 Macintosh OS 8.x Beta Driversを展開したところ。最初にROMフォルダを開く

画面2

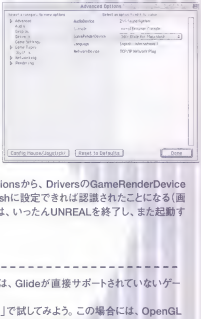


コンソール画面は非常にシンプルだ。入力する内容さえ把握しておけば、迷わずにセッティングできるだろう。色の付いた個所が入力する内容だ

画面3

書き換えに成功したら、--> into Exten sions Folderフォルダを開いて、これらのドライバをシステムフォルダの機能拡張フォルダへ入れる

画面4



Mac用UNREALでのAdvanced Optionの設定。ここの選択肢に3dfx Glide for Macintoshという表示があれば、Voo doo 3が認識されていることが確認できる

ゲーム環境を一変させるVoodoo3の威力

セッティングが完了したら、どれだけスムーズな描画が可能になったのか知りたいところ。そこで、UNREALを使ってベンチマークをとってみた。結果は表1のとおりだ。使用したマシンはB&W G3 450。初期装備のRAGE 128と比較してみた。

劇的に描画速度が改善されている。特に、高解像度での処理落ちが少なくなっており、この速度ならば1024×768ドットでもストレスなくプレイできる。使用したUNREAL Ver.224b7ではGlideがサポートされているのだ。それでは、Glideが直接サポートされていないゲームではどうだろうか?

表1　UNREALのベンチマークの結果　(単位：FPS)

コマンド：timedemo 1 Ave.			
解像度	640×480ドット	800×600ドット	1024×768ドット
RAGE 128	43.1	32	23.6
Voodoo3	61.8	45	40

注:RAGE 128はRAVE、Voodoo3はGlideモードで測定

表2　QUAKE Ⅱのベンチマークの結果　(単位：FPS)

コマンド：timedemo1 demo1.dm2			
解像度	640×480ドット	800×600ドット	1024×768ドット
RAGE 128	44.8	32.5	19.2
Voodoo3	55.6	41	33.8
Voodoo 3+ref_gl.lib	59.2	58.8	44.5

注:RAGE 128はOpenGL、Voodoo3はMesaQuakeを使用したOpenGLモードで測定

その例として「QUAKE Ⅱ」で試してみよう。この場合には、OpenGL互換ライブラリである「MesaQuake」が必要である。これを入手して起動すれば、自動的に必要なファイルがインストールされる。ついでに、このRead Meで紹介されている「ref_gl.lib」もゲットしておこう。これはQUAKE Ⅱ用に新しくチューンアップされたライブラリだ。さて、ベンチマークの結果を表2に示しておこう。

すべての解像度でVoodoo3が圧勝している。ref_gl.lib導入後はさらにフレームレートが向上し、1024×768ドットでも快適に動く。RAGE 128の2倍以上のフレームレートをたたき出している。

Voodoo3はコストパフォーマンスも非常に優れている。年末のゲーム商戦に備えて、ぜひ導入したい1枚と言える。

Voodoo 3 Macintosh OS 8.x Beta Drivers http://www.3dfx.com/view.asp?IOID=306　MesaQuake http://valerie.inf.elte.hu/~boga/Mesa/MesaQuake2.html
MesaQuakeの新しいライブラリ http://www.mac3d.com/downloads/updates/quake2/MacQ2refgl_Mesa.sit

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

最近「ダンジョンキーパー 2」を買いました。毎日遅くまでプレイしていて寝不足状態です。しかも、2日ほど前にコンビニで「1」を発見。まだやったことがなかったので、思わず買ってしまいました。これでますます寝不足になってしまいます。10月号の特集はとても参考になりました。今後も取り上げてもらえたらうれしいです。
(群馬県・村田智幸)

ご要望に応えて、今月号では村田さんの寝不足をさらに増やす追加情報を二つほど掲載しました。まず、公式ホームページで公開されているボーナスパックの使い方をGAMER'S PITで紹介。これで追加されるマップを私も試してみましたが、どれもかなり良い出来なので楽しめました。さらに、チートコマンドも公開しています。コマンドを駆使して新しい楽しみ方を発見してくださいね。　(ふく)

この前、学校でALIENのマネをしていたら、海兵隊に撃ち殺された(ちなみに、海兵隊は私の友人です)。
(岐阜県・熊田智哉)

状況がよく飲み込めないのですが、とにかく頑張ってください。「ALIENS VERSUS PREDATOR」なら、重力にとらわれずに、壁や天井を自由に動き回れるように練習すれば、多少は強くなるはずです。実際の戦いとなると、残念ながら私にはアドバイスのしようがありません。　(長尾)

ネットワークゲームにはまっています。サーバー使用料を取るゲームがあるそうですが、どんなゲームですか。また、どれくらいお金がかかるのですか?
(大阪府・美野龍太郎)

「ULTIMA ONLINE」や「EVERQUEST」など、多数のプレイヤーが専用サーバーを介して同時に楽しむゲームは、使用料を必要とすることが多いようです。海外のものであれば、1ヵ月10ドル前後の使用料がかかるケースが多いです。国内で運営されているパーティークルーやゲーマーズドリームのゲームなら、1ヵ月数百円から1,000円ちょっとで楽しめます。ただし、海外のゲームであれば英語を理解する必要がありますし、支払いにクレジットカードが必要になることがほとんどで、学生の方が気軽に遊ぶのは少々難しいかもしれません。そういった問題が解決される日が早く来るといいのですが。　(ま)

最近、「TOTAL ANNIHILATION:KINGDOMS」のマルチプレイにはまりつつあります。先日、外国人とチャットをしていると、電子メールの交換をしようと言われました。快く受けてはみたものの、英語の成績がいまひとつな僕にとっては、返事をどう書くかが今後の課題です。
(三重県・東悠太)

英語に自信がなくて、外国人とのコミュニケーションが不安だという気持ちは、よく分かります。本誌10月号のPlay Online Entertainmentで電子メール翻訳ソフトを紹介しましたが、あのようなツールを使ってみるのもいいかもしれません。ただ、翻訳ツールは、口語体の日本語をそのまま機械翻訳すると、悲惨な訳文が出てきます。和文にいちいち主語を補ったり、助詞をきちんと使うといったこつをつかむと、いい訳文が出来上がるそうです。もちろん、英語に触れる機会をたくさん持つのが上達の近道だとは思いますが……。頑張ってくださいね。　(ヤナギ)

多々ある第2次世界大戦もののフライトシミュレーターでも、「WWⅡ FIGHTERS」はまだ自分の中ではいちばんですネ。　(大阪府・菅田渉)

人によって、ゲームに対する好みや評価は異なるものです。ということを、ガンガン送られてくるNetwork Game of the Yearへの投票を見ていると、実感しますね。もちろん、編集部でもゲームの好みはバラバラ。以前、私が「『QUAKE Ⅱ』より『BLOOD』の方が好きだなぁ」と言ったら、某デスクから「死ね!」というリアクションが返ってきました。こわーい!!　(K児)

フォースフィードバックホイールって、結構、傷んできていませんか? 特にゴムの部分。滑り止めのゴムはもちろん、自分のものは左手で握る部分がはがれて、空気が入ってしまいました。あと、ペダルのばねの耐久性も気になるところです。何か良いメンテナンス方法がありましたら教えてください。
(栃木県・木村光彦)

私も自宅でフォースフィードバックホイールを使っていますが、月に1、2回しかプレイしないため、まだ新品同様です。毎日のように激しくドライビングしていたら、ゴムがはがれてしまっていたことでしょう。一つお勧めしたいのが、実車用のハンドルカバー(皮製)を巻くこと、もしくは皮手袋をしてプレイすることです。カー用品店に行けば売っていると思います。これを使えば、手とホイールの摩擦によるゴムの磨耗を回避できそうです。ペダルについては、激しくポンピングしないように心掛けたいですね。1年間の製品保証が付いているはずなので、保証期間内なら、修理してもらえるでしょう。くれぐれも安全運転を心がけてください。それと、損害保険に入っておくのも忘れずに(^^;
(坂之上)

自慢ショット

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーの返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

「DRAKAN:ORDER OF THE FRAME」のマルチプレイのSanctualyマップで、敵の攻撃を避けようとしてがけから落ちたショットです。自慢ショットでもなんでもないんですが、ちょっと不思議な感じだったので送ってみました。妙にきれいな空とのミスマッチな感じがグーです。ところで、マルチプレイはなかなか難しいです。アイテムをじゃんじゃん使われて、あっという間にやられてしまいます。悔しいので、ただいま特訓中です。　(東京都・堤孝一)

なんと言うか、天国に向かう途中のイメージでしょうか。あるいは、公園での昼寝? くれぐれも、がけ際でのしゃがんでの移動やジャンプは控えてくださいね

Reader's Review

KINGPIN:LIFE OF CRIME

「KINGPIN:LIFE OF CRIME」にメチャクチャはまってます。シングルプレイは二十日間で五つの難易度をすべてクリアし、現在はマルチプレイにはまっています。個人的に、「HALF-LIFE」や「QUAKE」よりも面白いと思います。特に、キャラクターと武器が良い(特に鉄パイプ)。P&AのGANGBANGサーバーで映画007シリーズの『トゥモロー・ネバー・ダイ』に出てくるメディア王の名前を見たら、ロケットかグレネードを撃ち込んで、肉片にでもしてやってください(鉄パイプによる殴り合いも大歓迎!?)。
(北海道・石塚学)

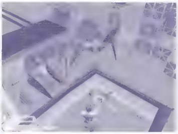
最新の1.20パッチでは、ロード時間の短縮やマルチプレイのパフォーマンス向上など、より快適にプレイするための改良が施されている。P&Aのホームページ(http://www.panda.co.jp)をチェックしてみよう

読者によるネットワークゲームのレビューを募集します。実際にプレイしたネットワークゲームの感想や批評と、そのゲームに対する満足度(%)を、200字程度にまとめてお送りください。

プレイヤー言いたい放題

せっかく高いお金を出して買ったソフトがつまらなかった、思いきって買ってみたらはまってしまった、友達に勧められたソフトがやっぱり面白かったなど、プレイヤーの皆さんがゲームに対して抱いた感想や不満など、率直な意見をお寄せください。

スター・ウォーズ エピソード1 ファントム・メナス



協力プレイができないのが非常に残念。人間同士で、師弟コンビを組みたかった。 (千葉県・加藤健)

映画が公開された後、ストーリーを振り返るのに役に立ったが、プレイそのものは、なかなかつらいものがあった。一見単純そうなのに、突然難解な仕掛けが登場してくるので、非常にバランスが悪く感じる。特に、ジャンプ台を使用して先に進むシーンは分かりづらかった。勢いを持続させるために、テンポ良く進められるような工夫が欲しかったところ。 (東京都・野中和男)

3D Blaster Savage4でファントム・メナスをやると、ムービーが再生される時にカクカクしたり、思ったほどスムーズに動きません。また、チートコマンドを使用すると急に終わってしまいます。なぜなんですか? これでは面白いゲームというより、いらいらするゲームになってしまいます。 (神奈川県・小林友希)

もう少しなんとかならなかったんですかね、あのグラフィック。敵のキャラクターはいいとしても、オビ=ワンの顔があれでは……。ゲーム内容そのものに、特別力が入っているわけでもなさそうなので、余計に気になる。でも、視点を変えて遊ぶと、すごく迫力があって、その気にさせられる〜。 (愛知県・飯島隆明)

スター・ウォーズ エピソード1 レーサー

こういう未来風のレースゲーム、結構好きです。ふわふわした浮遊感がなんともいい。買ってから1週間、こればかり遊んでました。こういう車以外のお手軽なレースゲームがばんばん発売されないかな〜。この際、スター・ウォーズがテーマかどうかは、関係なし(ファンに怒られる?)。 (茨城県・BIGFOOT)

息子が大変気に入ってしまって、会社から帰ると毎日せがまれてしまいます。叫び声を上げながら、一緒に楽しく遊んでいます。 (東京都・田中茂実)

映画と同じ声でアナキンが叫ぶのが、なんだか変な感じで面白いです。グラフィックが細かくてきれいなのに、スピードを出していても動作が軽いのでいい感じ。一見、簡単そうですが、立体コースになるとかなり難しくて、やりがいがあります。 (石川県・PhantomJ)

次回は以下のタイトルを予定しています。皆さんがプレイして思ったこと、考えたことを、ぜひご応募下さい。

- ●ダンジョンキーパー2
- ●DARKSTONE

PO.NET NEWS

「Age of Empires」が発売されて3〜4ヵ月たったころだったと思いますが、そのころ、私はほとんど毎日MSN Gaming Zoneにアクセスしていました。当時、外国人(私が外国人?)が作ったクランが乱立しており、私もWolfクランに入団し、Wolf_Hyde_Japanとして暴れまくっていました。あれからしばらくたち、あまりプレイしなくなりました。しかし、先日クランボスのWolf_SturBuckからICQで連絡があり、「Age of Empires II:The Age of Kings」に向け、クランを再結成することになりました。頑張るぞ。 (大阪府・金原秀行)

人とのコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。PO.NET NEWSでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

神業伝授共同組合

あなた自身が発見した攻略テクニックを募集します。チートコードに関係ない技や隠しステージの出し方など、本誌では紹介されていなかった情報をお待ちしています。スクリーンショットがある場合は、そちらもお送りください。

Player's Suggestion

ゲームをプレイしていて、「この部分を改善すれば、もっと良いゲームになるのに」と思ったことはありませんか? ゲームに対するプレイヤーの側からの提案を募集します。

ライター募集のお知らせ

Play Online編集部では、ゲームの攻略記事やレビュー記事、ゲームに関連するハード・ソフトの評価記事を書いていただくライターの方を募集しております。われこそはと思われる方は、ご連絡先、得意なゲームジャンル、書いてみたい原稿の内容などを明記して、下記の電子メールアドレスまでご連絡ください。応募はプロ・アマは問いませんが、平日に行われる編集部での打ち合わせにおいでいただける方に限ります。皆さまからのご応募をお待ちしております!

スタッフ募集のお知らせ

Play Online編集部では、本誌製作のお手伝いをしていただける編集スタッフとアートディレクターの方を若干名募集しております。各業務に経験のある方であれば、年齢・学歴・性別は不問です。興味のある方は、履歴書(要写真貼付)、職務経歴書(書式自由)と、編集希望の方は担当された記事と作文(テーマ:「Play Onlineでやってみたいこと」、分量:800文字程度)、AD希望の方は作品を同封の上、当編集部の「スタッフ募集係」までご応募(郵送)ください。書類選考後、追って面接のスケジュールをご連絡いたします。なお、電子メールでのご応募はお受けしておりません。ご了承ください。

Play Online SQUAREへの投稿方法

アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メールで、お願いいたします。

〒150-0011 東京都渋谷区東1-26-30 K・Tビル2F Play Online編集部 ○○○○係
または information@play-online.com
なお、電子メールでご投稿いただく際は、件名(Subject)にコーナー名を明記してください。

ファーストインビテーション

私が最初にハマったゲーム

M-husky

M-husky の場合

ゲームをこよなく愛する方に、最初にハマったゲームの思い出を語ってもらう「ファーストインビテーション」。今月は、アーケードゲームを中心にあらゆるゲームの攻略記事を執筆し、ゲームバランスのアドバイザーとしても活躍するM-husky氏に、初めて熱中したパソコンゲームについて語ってもらった。

考えることに新鮮さを感じたアドベンチャーゲーム

私が初めて触ったパソコンはシャープの初代X1。まだ私が小学生だったころに、「これからは、コンピューターの一つもできないと駄目だ」と、突然親父が買ってきたものだった。ゲームウォッチなどのモノクロLSIゲームが主流だった時代に、8色カラーでさまざまなプログラムが動いているX1を見て、非常にわくわくしたのを覚えている。

最初はマニュアルや雑誌に載っていたプログラムを自分で打ち込んでいたが、親父がパソコンショップに出かけるたびについて行ってはゲームソフトを買ってもらい、X1はどんどんゲーム専用のマシンへと変わっていった。「コンピューターに"使われる"人間になるな、"使う"人間になれ」と、ゲームばかりする私に向かって親父はぼやいたものだが、遊びたい盛りの時期に遊ぶなというのは、無理な話であった。

そんなX1のゲームの中で、とにかくハマったのが「デゼニランド」という、ハドソン製のアドベンチャーゲーム。アクションやシューティングが主流だった中で、自分で考えながら物語を進めていくアドベンチャーゲームは、非常に新鮮だったことを覚えている。学校が終わると家に飛んで帰り、晩ご飯の時間までX1の前に座ってデゼニランドをプレイする毎日が続いた。土曜、日曜ともなれば、それこそ朝から晩まで延々とプレイしていたように思う。

ミステリアスなパッケージとは裏腹に、ディズニーランドをイメージさせるパロディーチックな内容で、デゼニランドで三月魔臼という臼を探すのが目的だった

当時のグラフィックは、線を引いて形を作ってからその中を塗りつぶす方式だったので、一つの画面を表示するのにも数分かかることもあった。メッセージはカタカナで表示されているが、コマンドはすべて英語で入力する必要があった

英単語が分からずに棺おけの前で立ち往生

10代の読者には想像もつかないことだろうが、当時のアドベンチャーゲームはコマンド入力形式で、すべての行動はキーボードを使って文章で打ち込まなければならなかった。しかも、デゼニランドのコマンドはすべて英語で、例えば、ドアを開けるときには"OPEN DOOR"と入力しなければならなかったのだ。まだ小学生だった私にとって、英語はまったく未知の世界。それまで触ったこともなかった和英辞書を片手に、ああでもないこうでもないと、できそうな行動を考えては辞書を引き、コマンドを打ち込んでいったのだった。

今でこそ、インターネットを使って情報を探すこともできるようになったが、パソコン関係の雑誌ですらまだまだ少なかった時代なので、ある一つの単語が分からずに、まったく先に進めなくなることは当たり前だった。有名な話だが、棺おけに十字架をはめ込む"ATTACH"という単語がある。私も最初は見当もつかず(何しろ、そこまでは"PUT"という単語ですべて対応できていたのだから)、3ヵ月もそこで行き詰まってしまった。しかし、苦しんだからこそ、そこを突破したときの喜びもひとしおだった。

けれども、結局ゲーム終盤でどうにも先に進めなくなってしまい、ハドソンに解答集を送ってもらう結果となってしまった。しかし、そのころには、英文法はまったく分からないにもかかわらず、基本的な動詞と名詞の知識を異様なまでに持っている、頭でっかちな小学生が出来上がっていた。中学校時代の英語の成績が良かったのは、ある意味デゼニランドのおかげと言えるかもしれない。ゲームも少しは役に立ったわけだ。

あれから15年がたったが、今でも私はゲームを中心にした日々を過ごしている。少しはコンピューターを"使う"側の人間になっただろうか? こうしてパソコンを使って原稿を書き、わずかでも稼げるようになったのだから、少しは"使う"ようになったとは思うのだけれど……。

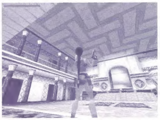
デゼニランドに入るには、このモヒカン頭のダフ屋からチケットを買わなければならない。そのためのお金を近くにあるロッカーからネコババするあたり、今から思えばストーリー的にも道義的にも問題あるかも?

画像協力:PC88ゲームライブラリ(http://www9.big.or.jp/~y-romi)

ネクストインビテーション これに期待!

トゥームレイダー:ザラストレベレーション(仮)

時間をかければだれでもクリアできる、コマンド選択式アドベンチャーに飽き飽きしていた私の心をつかんだのが「トゥームレイダー」シリーズ。ララの豊富なアクションと、何よりも自分でなぞを解き明かしていくという、冒険している感じがたまらなく好きで、当然この新作にも期待している。1999年は、「キングスクエスト~マスクオブエターニティー~」など、往年のアドベンチャーゲームファンにはたまらないタイトルが目白押しで、どれからプレイしようか迷いまくり。



今度のララの冒険は、エジプトを舞台に繰り広げられる。新たなアクションや新システムも加えられるらしく、どんな冒険が待ち受けているか今から楽しみ。日本語版は12月に発売予定だ

M-husky PROFILE

もともとはどこにでもいるゲーマーだが、アーケード版の「電脳戦機バーチャロン」をきっかけにYuki-Kaze! 氏と知り合い、ゲームライターに。アーケードの対戦ゲームの攻略記事を中心に執筆する傍ら、ゲームの調整なども手掛けている。大学時代から暮らしてきたアパートが取り壊されることになり、現在引っ越し先を物色中。インターネットへの常時接続にあこがれ、なんとかCATVがある所に引っ越したい! と思っている今日このごろ。

世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします www.tsy.co.jp
エクスクルーシブ・ディストリビューション(販売元)：ツクダシナジー株式会社
東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル〒169-0075 / TEL : 03-5272-8955 / FAX : 03-5272-8490 / Information@tsy.co.jp
Tsukuda Synergy

Play Online 12 1999
株式会社デジキューブ
1999年12月1日発行 毎月1回1日発行 第2巻第11号通巻18号
発行人／染野正道 編集人／横田洋文 編集長／辻 英之 〒150-0012 東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03-3499-5487(編集部) 電話03-3444-5765(営業) 電話03-3499-5481(広告)

ワイヤレスだからパソコン間のネットワークが自由自在。
TAとパソコン間をワイヤレスにすることで、パソコンの設置場所が思いのまま。
さらに、複数のパソコンでファイルやプリンタの共有も可能になります。
ワイヤレス TAアダプタ **MN128-WTA** 標準価格23,800円（税別）

■お問い合わせは 株式会社 エヌ・ティ・ティ エムイー
●インフォメーションセンター 〒100-0004 東京都千代田区大手町2-2-2
TEL 0120-128064 FAX 0120-128194
●ホームページ http://www.ntt-me.co.jp/

ME（私）におまかせください

T1117893120988
Printed in Japan 凸版印刷株式会社
©1999 DigiCube Co., Ltd.
雑誌17893-12 定価：980円 本体933円

scanned & edited
by kitsunebi